2015 4月
Vol. 210

仙途2 爱·光明·喜悦公测发布会

Personal Computer Game Guide

电脑乐园 游戏攻略

专题企划

轩辕剑系列回顾
陪伴童年的沧古之剑

英雄联盟专区

星界游神——巴德
星界中飘渺的音乐家

新作预告

天之禁
救世之树
佩里亚编年史
失落的方舟
文明帝国ol
地下城2
泰坦灵魂
真人快打X
血腥竞技电台
死亡赛车：再生

强打攻略

刺客信条：叛变
刺客绝唱——自由与秩序的碰撞

龙之谷
复仇者联盟

极速体验

奥里与黑暗森林
是小清新还是小虐心

刺客信条：叛变
《海盗信条》再次归来

魔兽世界专区

德拉诺之王
艾泽拉斯那些新文杂报



PDF之家

最新最全的PDF杂志基地

www.pdfzj.com

@PDFZJ

@PDF之家论坛

3014515728

交流论坛：bbs.pdfzj.com

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

主管单位：广西出版传媒集团有限公司
主办单位：广西金海湾电子音像出版社有限公司
出版：广西金海湾电子音像出版社有限公司
编辑：《电脑乐园》杂志编辑部
社长：施伟文
总编辑：滕耀胜
主编辑：熊韬
执行主编：韦松林
责任编辑：莫静　杨勇
文字编辑：陈奇 梁利庆 廖晟玮
美术编辑：欧阳瑛
杂志发行：顾惠宏
广告发行：刘莺
国际标准刊号：ISSN 1008-2352
国内统一刊号：CN45-1239/TP
地址：广西南宁市鲤湾路 8 号
电话：（0771）5879176
邮编：530022
上海工作室：（021）54500282
邮购查询：（021）64850690
广告专线：（021）64856122 转 180
邮购地址：上海市闵行区桂平路 470 号 14 幢 2 楼
邮编：200233

声明

凡被本刊录用及支付稿费的稿件，均视为作者同意以下条款：

1. 本刊作者图文责任自负。对于作者侵犯他人版权或者其他权利的文字、图片、稿件，广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑部不承担任何连带责任。
2. 稿件自发稿之日起，其专有出版权（杂志原本、选编本出版权）归广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有，杂志有权利以任何形式使用、编辑、修改该作品，无需另行征求作者同意，也无需再支付额外的稿费。
3. 本刊版权属广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有。未经许可，不得以任何方式做全部或局部之翻印、仿制，著作权法另有规定的除外。

CONTENTS

2015.4

游戏攻略 目录

02 网游风云榜

04 游戏新闻

06 新作预告
天之禁
救世之树
佩里亚编年史
失落的方舟
文明帝国 ol
地下城 2
泰坦灵魂
真人快打 X
血腥竞技电台
死亡赛车：再生

16 极速体验
奥里与黑暗森林
是小清新还是小虐心
刺客信条：叛变
《海盗信条》再次归来

20 专题企划
轩辕剑系列回顾
陪伴童年的沧古之剑

26 新游小编评

28 强打攻略
刺客信条：叛变
刺客绝唱——自由与秩序的碰撞
龙之谷
复仇者联盟

38 英雄联盟专区
星界游神——巴德
星界中飘渺的音乐家

42 魔兽世界专区
德拉诺之王
艾泽拉斯那些新文杂报

48 第一现场
仙途 2
爱·光明·喜悦公测发布会



电攻游戏风云榜

网游平台（3 月中旬至 4 月中旬） 热门网游测试表











网游十大排行榜

游戏名称	游戏评分
暗黑破坏神 3	CGWR: 8.81 分
反恐精英 Online2	CGWR: 8.37 分
画皮世界 2	CGWR: 8.11 分
突击英雄	CGWR: 7.84 分
西游无双	CGWR: 7.74 分
枪神纪	CGWR: 7.66 分
星辰变 2	CGWR: 7.62 分
机动战士敢达 OL	CGWR: 7.60 分
决战苍穹	CGWR: 7.57 分
天之禁	CGWR: 7.54 分

月度十大单机游戏热度榜

游戏名称	游戏热度
战地：硬仗	9.3
轩辕剑外传：穹之扉	9.3
阿提拉：全面战争	9.1
永恒之柱	8.9
乙金战争	8.8
奥日与迷失森林	8.7
刺客信条：叛变	8.4
龙珠：超宇宙	8.4
死或生 5：最后一战	8.4
符石守护者	8.2

●编：公羊 ●美：grass

暴雪起诉《刀塔传奇》认为其涉嫌抄袭魔兽元素

涉嫌侵权的《刀塔传奇》是一款国产卡牌手游。游戏中的角色、装备、技能等均与《魔兽世界》以及《魔兽争霸》有着大量相似、甚至相同之处。暴雪在台湾正式向《刀塔传奇》提出诉讼。

来自暴雪官网消息：

暴雪娱乐（Blizzard Entertainment, Inc）今天（3月24日）宣布，正式对手机游戏《刀塔传奇》未经Blizzard授权，而涉嫌抄袭《魔兽争霸》及《魔兽世界》多个知名重要角色及部分经典游戏世界场景，违反著作权法及商标法等，向台北地方法院检察署提起刑事诉讼。

暴雪娱乐首席运营官Paul Sams表示：

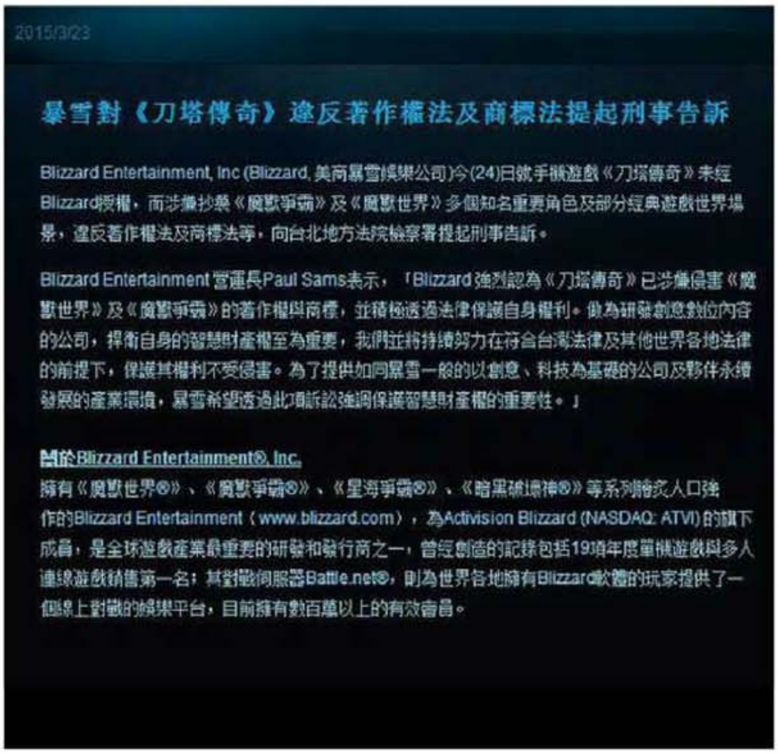
Blizzard强烈认为《刀塔传奇》已涉嫌侵害《魔兽世界》及《魔兽争霸》的著作权与商标，并积极通过法律保护自身权利。作为研发创意数位内容的公司，捍卫自身的知识产权至为重要，我们并将持续努力在符合台湾法律及其他世界各地法律的前提下，保护其权利不受侵害。为了提供如同暴雪一般的以创意、科技为基础的公司及伙伴永续发展的产业环境，暴雪希望通过此项诉讼强调保护知识产权的重要性。

延伸阅读：

捍卫正能量 暴雪网易曾多次完胜山寨侵权案

此前，暴雪和网易已就《全民魔兽》游戏（曾用名：《酋长萨尔》）侵犯《魔兽世界》知识产权一案在广州知识产权法院提起诉讼。今年3月12日，广州知识产权法院颁布禁令，要求《全民魔兽：决战德拉诺》游戏立即停止发行和运营。

作为知名厂商，暴雪和网易旗下的精品一直是山寨厂商们重点“剽窃”的对象。对于任何侵犯自身知识产权的不法行为，暴雪网易会采取一切必要的法律行动来保护合法权益。



2015/3/23

暴雪對《刀塔傳奇》違反著作權法及商標法提起刑事告訴

Blizzard Entertainment, Inc (Blizzard, 美商暴雪娛樂公司)今(24)日就手機遊戲《刀塔傳奇》未經Blizzard授權，而涉嫌抄襲《魔獸爭霸》及《魔獸世界》多個知名重要角色及部分經典遊戲世界場景，違反著作權法及商標法等，向台北地方法院檢察署提起刑事告訴。

Blizzard Entertainment營運長Paul Sams表示，「Blizzard強烈認為《刀塔傳奇》已涉嫌侵害《魔獸世界》及《魔獸爭霸》的著作權與商標，並積極透過法律保護自身權利。做為研發創意數位內容的公司，捍衛自身的智慧財產權至為重要，我們並將持續努力在符合台灣法律及其他世界各地法律的前提下，保護其權利不受侵害。為了提供如同暴雪一般的以創意、科技為基礎的公司及夥伴永續發展的產業環境，暴雪希望透過此項訴訟強調保護智慧財產權的重要性。」

關於Blizzard Entertainment®, Inc.

擁有《魔獸世界®》、《魔獸爭霸®》、《星海爭霸®》、《暗黑破壞神®》等系列膾炙人口強作的Blizzard Entertainment（www.blizzard.com），為Activision Blizzard (NASDAQ: ATVI)的旗下成員，是全球遊戲產業最重要的研發和發行商之一，曾經創造的記錄包括19項年度單機遊戲與多人連線遊戲銷售第一名；其對戰伺服器Battle.net®，則為世界各地擁有Blizzard軟體的玩家提供了一個線上對戰的娛樂平台，目前擁有數百萬以上的有效會員。

外媒评2015年3月热门PC游戏 LOL稳居榜首

在外媒发布3月份PC游戏排名中，《英雄联盟》凭借21.26%的占有率稳居榜首，而《魔兽世界》占据榜单次席。值得注意的是，暴雪旗下4款产品均进入本月排名TOP20行列。除魔兽之外，《暗黑3》上涨2位暂居第5，而《炉石传说》和新入榜的《风暴英雄》分列第9和第13位。

其他方面《Warframe》上涨3位，另外两款MMORPG《最终幻想14》和《激战2》则双双上涨2位。单机游戏大作《龙腾世纪：审判》本期则大幅下滑10个名次。

另外值得关注的是，在国内游戏市场人气火爆的《DNF》和《穿越火线》等游戏均未能出现在此榜单，可见亚洲与欧美玩家的口味确实略有不同。

2015年3月热门PC游戏排名

1、英雄联盟

2、魔兽世界

3、DOTA2

4、反恐精英：全球攻势

5、暗黑3

6、神之浩劫

7、战地4

8、我的世界

9、炉石传说

10、坦克世界

11、最终幻想14

12、激战2

13、风暴英雄（新入榜）

14、上古世纪

15、星球大战OL

16、战争框架

17、战争雷霆

18、FIFA15

19、龙腾世纪：审判

20、武装突袭3



RANK	CHANGE	GAME	SHARE
1	–	League of Legends	21.26%
2	–	World of Warcraft	8.03%
3	–	DOTA 2	7.17%
4	–	Counter-Strike: Global Offensive	5.17%
5	▲2	Diablo III	3.24%
6	▼1	Smite	2.50%
7	▲4	Battlefield 4	2.06%
8	–	Minecraft	1.81%
9	▼3	Hearthstone: Heroes of Warcraft	1.60%
10	–	World of Tanks	1.33%
11	▲2	Final Fantasy XIV Online	1.17%
12	▲2	Guild Wars 2	1.13%
13	NEW	Heroes of the Storm	1.09%
14	▼2	ArcheAge	.94%
15	–	Star Wars: The Old Republic	.93%
16	▲3	Warframe	.91%
17	–	War Thunder	.90%
18	▼2	Fifa 15	.85%
19	▼10	Dragon Age: Inquisition	.76%
20	–	ArmA III	.68%

Facebook 全力进军物联网 推出新开发者工具

全球最大的社交网站 Facebook 正在全力向物联网进军。Facebook 周三推出了一套全新的开发者工具，这些工具可以用来打造让用户远程控制诸如车库门摇控开关和恒温计等家庭设备。

移动基础设备公司Parse创始人兼首席执行官分伊利亚·苏卡（Ilia Sukhar）在 Facebook 于旧金山召开的 F8 开发者大会上称：“我将打造一套设备，以便能够让我知道家中的植物何时需要浇水。我是一个健忘的人，所以我将打造这样的设备来提醒我。” Parse 于 2013 年被 Facebook 收购。

事实上，Facebook 已经涉足物联网，并在物联网领域有所进展，例如今年 1 月 Facebook 收购了创建 18 个月的语音识别企业 Wit.ai，从而可以让用户通过语音识别控制技术来操控他们的设备。不过，Facebook 周三最新的通告似乎标志着该公司首次大规模地进军物联网领域。这也可能会为 Facebook 开户一个全新的可获利的市场。据市场研究机构 IDC 的数据，到 2020 年时，物联网市场每个平均增长速度有望达到 13%，到那时的市场规模将达到3.04万亿美元，而且也将连接上百亿件的设备。

Facebook 公司已经让开发者更加容易地进入自己的社交网站。目前，Facebook 的单月活跃用户数量将近 9 亿，约占全球总人口的七分之一。不过，仍有一些接入互联网的设备目前仍未被 Facebook 涉足，例如连接互联网的摄像头、智能手机操控的门锁、草坪洒水器传感器等。

物联网是一个快速增长的行业，该行业的理念就是将一切事物接入互联网。许多观察人士认为，家庭将是物联网市场竞相角逐的主要战场。科技公司都在努力向家庭的门窗、家用电器等设备增加更多的功能和传感器。一些大公司也竞相向该领域渗透。例如，谷歌去年曾斥资 32 亿美元收购 Nest Labs。另外，三星也收购了为家庭设备提供各种传感器的公司 SmartThings。另外，其它进军物联网领域的公司还包括智能门锁销售商 August 以及提供连网灯泡的销售飞利浦等。

随着 Facebook 的加入，快速增长的物联网市场将会面临着更加激烈的竞争。

两年之前，Facebook 收购了 Parse，这一交易帮助移动应用开发者为物联网市场打造更多的功能。如今，Parse 势必会在 Facebook 的架构体系内发挥更大的作用，因为 Parse 已经开始将越来越多的新设备融入物联网之中。

苏卡称：“现在是 2015 年，世界变得越来越好。我们已经看到更多的设备联网。”



家电巨头三洋黯然退出历史舞台

三洋（SANYO），这家曾令三星、海尔等争相效仿的家电巨头，在 3 月 31 日带着那些传奇故事退出历史舞台。

随着三洋电机将其在日本国内最后的子公司——三洋鸟取技术解决方案公司（三洋 TS）的所有股份转让给 JIA，一家由投资基金公司以运营管理基金为目的的专用公司，这个结局已经越来越近。

3 月 31 日转让正式生效，4 月三洋电机所有职员转往松下。为做好售后服务，三洋电机的法人地位依然存在，但日本三洋事实上已彻底消失。



《我的世界》版魔兽地图出世，给跪了

国外一位玩家就用《我的世界》（简称 MC），还原了《魔兽世界》（简称 WOW）的整个艾泽拉斯大陆。这是一个庞大的工程，占用了大约 275 平方千米的地图，使用了超过 680 亿个方块，数据甚至高达 6.8G。

这位玩家还原了包括东部王国、卡利姆多、诺森德、潘达利亚、德拉诺等所有大陆的所有地区。大到奥格瑞玛、雷霆崖、暴风城；小到酒馆、旅店和村庄，树木，凡是玩家在《魔兽世界》中能到达的地方，在这里也一样能看到。那么如果你身处这个《我的世界》中，你是否都能认出这些场景对应着 WOW 的哪里吗？







地下城 2

●编：阿庆　●美：grass

游戏类型	SLG	制作公司	Realmforge Studios
发售日期	2015-4-24	游戏平台	PC

大家还记得Realmforge Studios制作，Kalypso Media发行的PC独占游戏《地下城（Dungeons）》吗？这款画面华丽的地下城策略游戏颇有过去《地下城守护者》系列的风格，不过相比后者专注于杂兵的管理，这款游戏更注重英雄的使用。近日，Realmforge Studios放出了续集游戏《地下城2》的宣传视频，这个预告片制作精美，就好像是精致的迪斯尼动画一般，值得一看。







同时厂商还公布了诸多细节和新要素：比如增加了外观滑稽的“Hand of Terror”，玩家可以直接控制新登场的“Hand of Terror”对他发出各种命令；作为新要素加入的RTS玩法；在以前管理地下城的基础上增加了以世界支配为目的的Overworld系统；比起前作只能管理地下城，现在增加了在地上世界进行即时战略的新要素；运用了各种小说、电影、电视等相关的黑色幽默；可以通过LAN和网络进行四人的联机模式；两个势力共二十六种生物，各种不同类型的特色英雄等等。

游戏中你是地下城的主人，控制着地下城的一切建设，但不能直接控制你的手下和陷阱。你可以通过挖掘洞穴和建设怪物巢穴把地下城建设成一个相当危险的地方。随着你灵魂本质的上升你可以给你的地下城设置更多种类的装饰物，如书架、灯座、桌椅、尸体等，安放更多的战利品，招募更多种类的怪物。游戏里共有三种材质的墙面，分别为石块，砖块和地狱里的硫磺石，每一种都有不同的装饰物，可以让你的地下城呈现不同的风格。

小编也是玩过《地下城守护者2》的，看到《地下城2》时就感觉这游戏就像是一个画面升级版的《地下城守护者2》，方方面面都是那么的熟悉，例如可以将手下抓起打耳光，拖拽到战场等等，完全可以把它当作是《地下城守护者3》来玩了。游戏定于2015年4月24日发售，登陆Windows、Mac和Linux平台，这在主机游戏盛行的今天是很少见的，敬请期待。





死亡赛车：再生

●编：阿庆　●美：grass

游戏类型	RAC	制作公司	Stainless Games
发售日期	2015-4-23	游戏平台	PC

赛车新作《死亡赛车：再生（Carmageddon: Reincarnation）》在今年早些时候曾开启了Beta测试，并且收获了不少玩家的好评。而现在，开发商Stainless Games通过Steam抢先体验计划正式宣布，游戏将于4月23日正式登陆PC平台，同时，官方还放出了一段新预告。

预告中透露了游戏的一些细节，根据工作室所说，《死亡赛车：再生》将支持离线局域网模式，上代惊人的Pratcam视角也将回归。所谓Pratcam视角就是《死亡赛车》中在屏幕左上方会出现针对司机正脸的镜头视角。另外，《死亡赛车：再生》中会出现警察，普通的车辆很容易被他们击毁，但在“压制者”模式中会出现更加强硬的装甲车。玩家可以看到其他开车的司机的举动，如果两车对撞司机也会被弹出车窗。

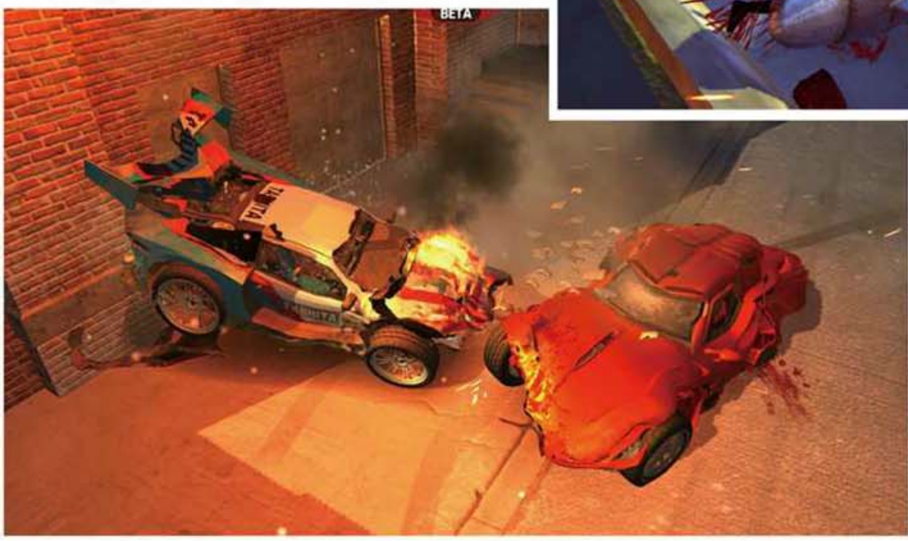




《死亡赛车：再生》将把玩家带回到那个毫无规则可言的赛场，赛车就是你的全部武器，这里到处都是疯狂的强人和各种无理的挑战，开发商曾表示游戏将包含系列同样的黑色幽默和漫画风格的暴力元素，并且承诺所有的乐点，超强的能力强化，和破坏元素都将回归。

据工作室官方表示，《死亡赛车：再生》登陆Steam将会是一个里程碑式的成就，象征着《死亡赛车》系列即将步入新的时代。另外需要提一点的是，本作的Kickstarter捐款者将可以提前两周的时候抢先体验这款游戏。Stainless联合创始人兼工作室CEO：Patrick Buckland对这一系列的重生觉得非常高兴，表示自己多年前就想要制作一款新的《死亡赛车》游戏，并承诺将为玩家们带去更加血腥和暴力的游戏体验。









泰坦灵魂

●编：阿庆　●美：grass

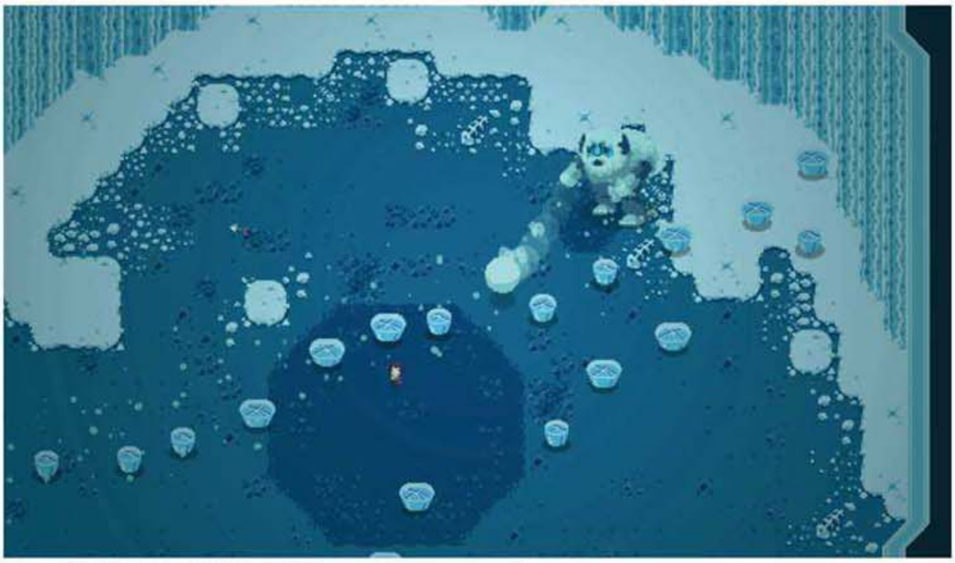
游戏类型	RPG	制作公司	Acid Nerve
发售日期	2015-4-14	游戏平台	PC/PS4/PS Vita

《泰坦灵魂（Titan Souls）》是一款Acid Nerve制作、Devolver Digital发行的2D像素风格角色扮演游戏，曾经登陆过IOS平台，而现在这款有着激烈紧张Boss战、对玩家应对能力有一定要求的游戏即将登陆PC、PS4和PSV等平台。新平台的《泰坦灵魂》增加了新场景和招式多变的新Boss，共计超过20种的巨大并独特的泰坦巨人，进一步提高了游戏乐趣。



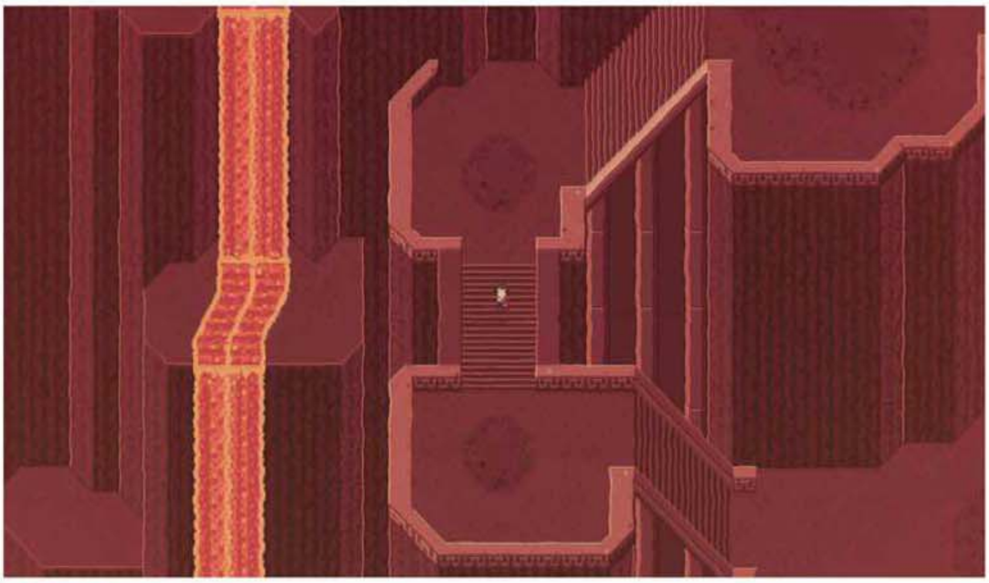


游戏力求简单的操作，玩家的攻击并没有多样绚丽的武器和魔法。一条命、一支箭，每个敌人都是Boss，这是用来描述这款游戏最简单的一句话。将箭射向敌人后还需要将其召唤回来，所以多数时间都需要出众的躲避技巧来闪躲泰坦巨人的攻击。



游戏中，玩家将探索自己祖先的远古废墟，并与高大魁梧的泰坦巨人战斗，每一个都有独特的攻击方式和弱点。你需要做的就是找到他们的弱点并将其击败，从而获得存在他们体内的远古神力。

最近《泰坦灵魂》又放出了一部预告片，着重展示关卡当中各BOSS的攻击招式和难度：预告片当中基本上都是Boss放招的场面，地图场景包括陆地、冰原、火焰等环境，虽然仅仅是平面游戏，但是难度一点不比3D动作游戏要低，尤其是最后的泰坦巨人，那拳头砸下来的速度之快让人一不留意就会被砸中扑街。



看了上面的介绍，是不是不禁想起了PS2上的经典游戏《旺达与巨像》呢？本作确实受到了《旺达与巨像》的启发，但又显得与众不同，一开始就可以轻松上手，但如果你想成为大师级玩家，可没那么容易。本作将在2015年第一季度发售PC、Mac、Linux、PS4以及PS Vita平台。

血腥竞技电台



游戏类型	ACT	制作公司	Toadman Interactive
发售日期	2015-4-8	游戏平台	PC

●编：阿庆　●美：grass

《血腥竞技电台（Bloodsports.TV）》是一款由独立开发商Toadman Interactive制作、Fatshark发行的动作冒险游戏。该作的风格颇似《无主之地》和《暗黑破坏神3》的合体。本作也是Fatshark开发的RPG游戏《末日余痕》的衍生作，游戏将于4月8日通过Steam登陆PC平台。

游戏的背设定在一个后启示录风格的3000年世界，末世中的斯德哥尔摩，即Toadman工作室的所在地，这座城市未来被核能摧毁、感染，空气中充满了生化武器和毒气。玩家在游戏中将会带领一个小队，和其他玩家一起面对无穷无尽的敌人。



这是一款“嗜血决斗”风格的竞技游戏，可以看出本作的画面运用了类似《无主之地》的美式卡通渲染，该风格对游戏来说非常合适，在视觉上为玩家带来更新奇的感受。它不仅没丧失细节，还保留了那些在艺术概念图转化为3D影像时常常损失掉的细节及风格。在战斗风格上又拥有着《暗黑破坏神3》的玩法。游戏中玩家将扮演众多独立角斗士角色中的一个，玩家们将和队友合作迎击敌人们的无限杀戮，与此同时将有一个古怪的评论员进行直播报道。

Toadman首席设计师Rasmus Davidsson说：“我们终于公布了









《血腥竞技电台》，游戏一开始就是注重合作体验而设计。游戏设定在后启示录风格的瑞典斯德哥尔摩，也就是开发商Toadman的故土。游戏中这个城市深受核爆炸的影响，动力冲击，生化武器和纳米风暴泛滥。”



真人快打X

●编：阿庆　●美：grass

游戏类型	FTG	制作公司	NetherRealm
发售日期	2015-4-14	游戏平台	全平台

《真人快打X（Mortal　Kombat　X）》是NetherRealm制作的一款格斗游戏。作为著名格斗游戏系列《真人快打》的正统续作，《真人快打X》继承了该系列血腥的效果的卖点，依旧是以真实人物作为格斗角色出场，将独树一帜的格斗风格延续。

《真人快打》系列历来以夸张的“终结技”效果来体现游戏的暴力与血腥，玩家的每次重创都会有独特的特写镜头。本作也不例外，《真人快打X》采用虚幻3引擎制作，将登陆PS3、PS4、Xbox　360、Xbox　One以及PC五大平台，其中主机版将支持1080P与60帧画质，以借助高性能主机的优势来打造更加重口味的血腥暴力。





游戏里拥有众多的角色，作为一款格斗游戏，它没有设定主角，但如果硬要K选一名角色做主角的话，那他一定就是LiuKang。和其他游戏一样，游戏的主旋律也是正邪对抗，扮演击败邪恶拯救世界的往往就是LiuKang，可谓是正义的化身，邪恶的克星。也许是制作者觉得前篇一律的让LiuKang扮演救世主玩家会产生厌烦心理，也可能是制作者觉得对于LiuKang太过偏向，这位少林武僧的命运在死亡联盟中急转直下，不仅丧命敌人手下，且剧情里地位明显下降，沦为一名配角。







人物换装一直是厂家为增加游戏可玩性而使用的手段，玩家也乐于使自己喜欢的人物换换样子。临近发售的经典格斗游戏《真人快打X》最近有了好消息，游戏的执行制片人Shaun Himmerick表示：“即将到来的《真人快打X》将会比《真人快打9》有更多的皮肤选择，不过不会每个人物都一样多。”另外，根据国外媒体的情报，“铁血战士”将作为DLC乱入，包括电影版的特工角色，6月发行。

作为格斗游戏的经典大作，《真人快打X》并没有增加太多的新元素。然而即便如此游戏依旧承载着满满的人气，仅仅凭借血腥暴力的卖点足以让其他格斗游戏汗颜。如果你喜欢格斗类游戏，那么《真人快打X》绝对是你的菜！



游戏类型	MMORPG	开发公司	IMC Games
发售日期	未知	游戏平台	PC

救世之树

●编：小玮　●美：grass

《救世之树》是一款由韩国IMC Games公司开发的俯视视角的2D MMORPG游戏，这款作品也是由《RO仙境传说》之父金学圭开发的最新力作，我们将再一次进入童话般世界，感受庞大的故事和世界观，它不但承载了当年RO所带来的感动，还开启了一段新的旅程，玩家将在混沌的世界中，踏上寻找女神的路途。近日韩服已经开放为期四天的内测活动，在测试版本中总共二十八种职业且每个职业有四种转职，而在未来正式测试时职业将扩展到八十个之多，让小编非常期待。



游戏的基础职业设定有战士、魔法师、弓箭手和圣职者，在人物到达某个等级时我们可以进行转职，例如，魔法师二转职业可选择烈焰巫师或冰结界术士，而不转职则可继续修炼魔法师技能，升级原技能并学习高级技能。而当升级到三转时，则可在魔法师、烈焰巫师、冰结界术士以及两个二转职业的三转职业联结者和超能力者五个职业中进行选择。目前除了《救世之树》公布的职业基本四职外，还有12种进阶职业，分别是：链灵士、念力师、、死灵法师、圣者、装甲骑兵、时之控制者、远攻的弩箭射手、邪灵祭司、奇迹圣者、弓箭手、烈焰术士和百夫长，他们各具特色玩法不一，相信玩家们一定能在其中找到适合自己的战斗体系。



此外游戏中还增加了不少有趣的元素，游戏中的宠物能当坐骑使用，随着和主人亲密度的提升，玩家还可以直接骑着宠物进行战斗。在交易方面，《救世之树》首次引进了投标、中标及流标等概念，和以往的摆地摊不同，游戏会有完整的金融体系，大规模的买卖不但会让商品发生质变还会波动整个贸易市场。









游戏类型	MMORPG	开发公司	Thingsoft
发售日期	未知	游戏平台	PC

佩里亚编年史

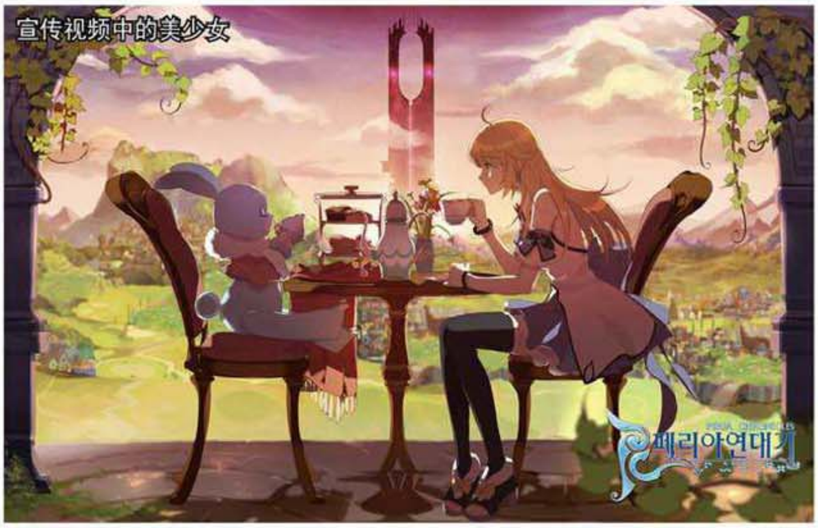
●编：小玮　●美：grass

《佩里亚编年史》是一款由韩国公司 Thingsoft 开发的萌系 MMORPG 类网游。这款充满魔幻色彩的卡通的 3D 作品在早期曾取名为《Project NT》，现已正式更命名为《佩里亚编年史》（Peria Chronicles）。第一次看到这款作品时小编脑子蹦出的画面是单机游戏《空之轨迹》，庞大的幻想世界背景，明亮的色调搭配和漫画人物造型，在第一视觉感官上非常和谐，让人迫不及待想进入这个世界。本作采用 Thingsoft 自主研发的卡通游戏引擎制作而成，比起玩游戏，玩家有时更像在看一部卡通动漫，而你就是动漫的主角。





漫画里走出来的人物



宣传视频中的美少女

游戏以发生在人类世界与奇拉纳怪兽世界之间的战争为主线展开。玩家以驱逐扰乱人类世界秩序的奇拉纳怪兽为使命，与其进行对战。在游戏一开始时，遇到的奇拉那仍存有敌意，因此玩家必须采取多样化的方式与策略来说服他，当奇拉那信任玩家、成为玩家的盟友后，他将可以陪伴玩家冒险并发挥其特别技能，这也是《佩里亚编年史》中的一大特色——奇拉纳召唤兽系统。游戏中并没有明确的职业与技能之分，我们可以通过捕捉不同的奇拉纳怪兽作为召唤兽，并且充当职业与技能的职能，在玩法上还是非常有创意的。

目前在游戏仍在研发中，《佩里亚编年史》只在 2013G-star 游戏展公布过一次视频，游戏完美的将二次元融入网游，画面和《火影忍者究极风暴 3》有异曲同工之妙，只不过游戏的类型不同罢了。此外在视频中还有带来了不少制作工具的方法，玩家可以根据自己的喜好设计桌子、椅子、武器等，增加了游戏的可玩度。不但如此，Thingsoft 还强调玩家可以设计 NPC、地形样貌，创作专属玩家的游戏世界。


游戏中有非常多的萝莉


一起来抓奇拉纳吧



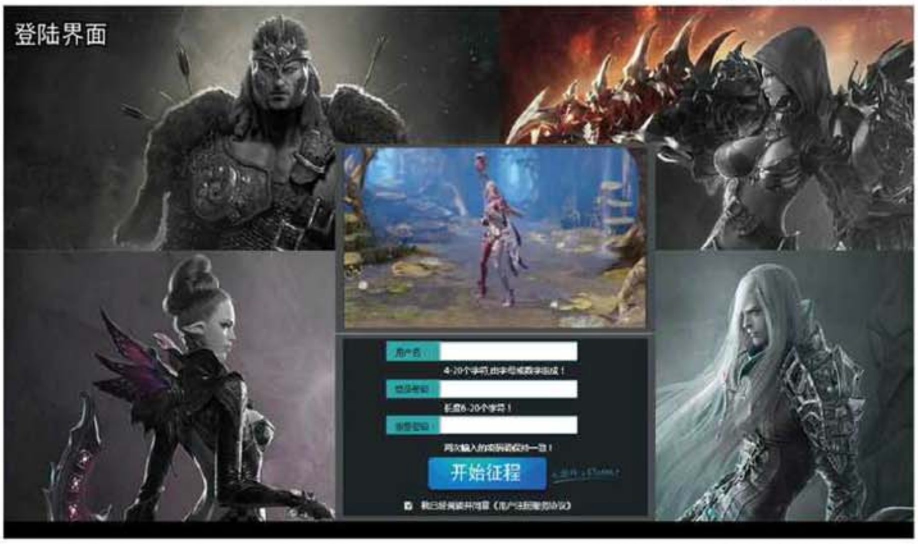
游戏类型	MMORPG	开发公司	Smliegate
发售日期	未知	游戏平台	PC

失落的方舟

●编：小玮　●美：grass

韩国网游圈果然高手如云，在韩国国际游戏展中，首度曝光的《失落的方舟》受到了媒体一致好评，并推举为 2015 年十大最为期待的网游之一。这是一款由 Smliegate 研发的俯视视角 MMORPG 类游戏，作品的画面和战斗风格与玩家广为熟知的《暗黑破坏神 3》类似。画面采用虚幻 3 引擎打造，开发人员多达 150 人。该作采用了无锁定战斗方式，玩家在游戏中扮演找寻“方舟”，并一步步成长起来英雄，并与恶魔军团进行不断战斗。

《失落的方舟》在 2014 年底时曾放出一部长达 19 分钟的演示视频，也首度公布了游戏的七大职业，包括格斗大师、恶魔猎人、奥术师、拳圣、召唤师、战神以及狂战士。游戏目前仍在开发中，据报道本作还有 11 位职业尚未公布，在未来的公测中，总职业数量将扩大至 18 个。



登陆界面


庞大的 BOSS

在战斗方面《失落的方舟》，Smliegate 与传统网游技能树做了改良，虽然每名角色只有 8 个技能，但每个技能都有不同的变化。比如格斗大师的“冲击”技能，就分为神圣、火焰、冰冻、大地 4 种属性。这样的改变可以让不少职业不再千篇一律，根据加点不同，角色在团队中的定位也会截然不同。此外游戏中的连击是通过技能搭配来实现的，所以每位玩家的招数也会略有不同，看来 Smliegate 想要为我们打造一款更加自由，随心所欲的作品。

视频中还曝光了一些“冒险模式”和“生活模式”的场面。“冒险模式”主要是以寻找为主题展开，“生活模式”则是在无战争的区域里获得道具的一种游戏模式。玩家们可以利用火药来获取矿石，利用小狗来挖去埋在地底下的宝物，并且还可以和其他玩家们一起砍树，钓鱼，共同收集道具，大大增加了游戏的乐趣。


《暗黑破坏神 3》即视感


场景氛围烘托很赞


人物小场景做的很大



天之禁

●编：小玮　●美：grass

游戏类型	MMORPG	开发公司	上海绿岸网络
发售日期	2015.3.6	游戏平台	PC

《天之禁》是一款由上海绿岸耗时5年打造得到2.8D MMORPG网游。玩家可能对2.8这个数字存有疑惑，所谓的2.8D技术是继承了2D网游的绚丽画面和3D网游的精彩特效，运用多边形技术，采用多视角、多方位立体影像显示的。它拥有游戏客户端容量小，配置要求低和下载速度快等特点，深受游戏开发商的喜爱，在中国，韩国乃至北美地区都被广泛使用，而本作就是以此为基点研发而成。


2.8D的效果和3D其实差不多


攻打BOSS

《天之禁》的背景源于中国先秦古籍《山海经》，听说在确定了这一游戏背景后，项目组中每一位成员都将研读这本书当做了每日必做的功课。也是因为这样严谨认真的工作态度成就了如今《天之禁》史诗级的庞大世界观，游戏中唯美的上古画卷和独特的故事模式的背后是工作人员无数个不眠的夜晚，它将东方魅力先秦古籍诠释的淋漓尽致，更有传说中的“白孔雀”、“鸣蛇”、“变天傀儡”等神话BOSS轮番登场，一定会让玩家大饱眼福。



战斗效果真是绚丽夺目……


座机系统

游戏中共有五大门派共玩家选择，分别是：神将、七杀、飞翎、灵霄和沉香，这也代表着游戏中的五大职业。神将的性格设定为轩辕部落骁勇的战将，他们天生英勇善战，拥有不俗的伤害和防御力。七杀的设定为人生孤克，严惩罪行，独行藏影的刺客，性格寡言沉默。飞翎是唯一一位可选性别的职业，作为自由生存于山野的弓箭手，他们贴近自然、热爱自然。灵霄设定为修行天地万法，修为甚高性情狂放不拘小节，以山为志以水为乐的法师。而沉香作为一个温婉的女性形象，是不可缺少的医疗职业。



文明帝国OL

●编：小玮　●美：grass



游戏类型	MMO	开发公司	XL GAMES公司，2K公司
发售日期	2015.4.27	游戏平台	PC

《文明帝国OL》是一款由韩国XL GAMES公司和2K公司共同推出的MMO网游，本作的灵感来源于古中国、古罗马、古埃及和古阿兹特克的悠远文化，并基于全球最畅销的单机游戏《文明》系列研发而成。这将是一款独特崭新的大型多人在线游戏（MMO），在过去卓越的游戏设定基础上，跳脱PC端单机载体，在游戏设计中重新定义角色类型，凭借着出色的科技发展设计，像玩家们展现其魅力。



好有特色的骆驼……


韩国测试服

在画面处理上，XLGAMES采用的CryENGINE 3引擎也是目前全球顶尖的引擎之一了，它的成名作品有：《孤岛危机3》、《狙击手：幽灵战士2》、《怪物猎人Online》等优秀游戏。在表现优质的户外场景和光影特效的同时，更延续了《文明》系列独一无二的经典传承。此外游戏中原本的2D地图也升级为3D，让你身临其境穿越时空感叹古老文明带来的魅力，也许在游戏的同时还能增长不少知识呢。



画面效果非常不错，人物带略带卡通

在《文明帝国OL》中，玩家们可以合作建立从石器时代到太空时代期间的任意一种文明，自建化身以及选择在帝国扩展过程中所扮演的角色。同时，玩家更可以研究、发展新的科技，建造城邦以及伟大的奇迹建筑，发动战争或通过间谍活动，以求在这个富于变化的游戏世界中击败其他玩家及其文明，是一款具有策略意义的网游哦。



游戏关键字：高难度、梦游仙境般的画面、触碰心灵、多元素

游戏类型：动作游戏　　制作发行：Microsoft

适合人群：操作好的、不怕虐的、不砸键盘的

●编：小玮　●美：grass

奥里与黑暗森林

是小清新还是小虐心

画面	8.9
剧情	8.8
操作	9.0
音效	9.0
创意	8.6
综合	8.9

第一次看到《奥里与黑暗森林》就被它所吸引，在众多游戏中，它散发着独特的气质，牵动我的心弦。闪闪发亮的奥里和憨厚老实的纳鲁瞬间把玩家拉进童话世界，虽然随着游戏的进程越来越有砸键盘的冲动，但它带来的游戏体验是瑕不掩瑜的。


温馨的开场

走不进的童话世界

《奥里与黑暗森林》是一款由独立工作室“Moon Studios”开发的冒险解谜游戏。正如童话世界所描述的那样，故事的开篇以一颗生机勃勃的精灵之树展开，当你认为一股治愈的小清新气息扑面而来时，命运的齿轮已经开始转动。森林在瞬息万变中枯萎，光明被黑暗所吞噬，纳鲁（与主人公相依为命的伙伴）把仅存的一颗果实递给了奥里（主角），然后陷入了沉睡。毫不知情的奥里出发寻找更多的食物，路途中奥里遇到了纳鲁的幻影，它们一起欢笑，相互依偎，那是逝去的回忆。剧情看到这里不免让人心酸，果然找到食物后折返而归却再也唤不醒沉睡纳鲁，纳鲁已经死了……这注定不会是一场童话，因为童话世界总是圆满的。玩家扮演的奥里必须放下对过去的眷恋独自踏上旅途，解开丛林中的层层谜题阻碍一路前进。此外在游戏画面的呈现上与早期的《三位一体》有异曲同工之妙，让人印象深刻。细腻独特的艺术风格与灯影的渲染效果相互辉映，给人一种如梦似幻的朦胧美。横向的视角中将3D特效与2D场景融合的非常自然，加上风吹乱舞的动态元素使游戏的意境更加真切唯美。


画面的层次感很强

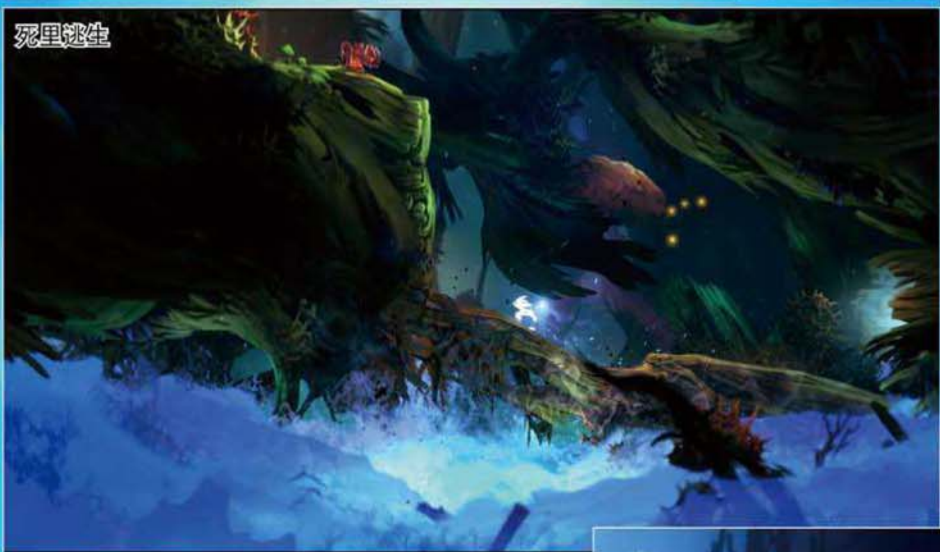

高难度挑战

奔跑吧奥里

纳鲁虽然已经逝去，但奥里与黑暗森林的冒险还将继续，一系列的难题也会接踵而来。“Moon Studios”可谓是将冒险解密发挥到了极致，游戏的关卡极具挑战且设计巧妙，在运用双手的同时大脑也要学会思考，场景中蕴含的机关有时只是一步之遥。每一个关卡都是一套完整的谜题，在游戏的进程中，奔跑和奥里总是形影不离，在命悬一线的逃跑环节中，玩


梦游仙境

家要集中精神，因为主人公是很脆弱的，稍有差池也会酿成死亡的结局。此外最基础的二段跳、爬墙、砸地、抓取、弹射等动作始终贯穿游戏，虽然操作简单，但是难度有一种让小编梦回《魔界村》的感觉，不过这也不正是本作的魅力所在吗？游戏地图中的要素有很多，时而会把你绕晕，如果不想错过任何一个奖励，就要养成喜欢“撞墙”的习惯。


死里逃生

基础天赋加点

《奥里与黑暗森林》并不是传统的马里奥式闯关游戏，玩家所扮演的奥里会通过冒险不断成长。游戏的基础要素大致可以分为精灵之光、生命碎片、精灵之火、能量碎片和能力之树这几个部分。精灵之光满格后可以获得技能加点，生命碎片可以增加奥里的生命值，能量核心是存档点，精灵之火是我们的武器，能量碎片可以恢复奥里能量核心的能量，而在能力之树中玩家可以进行天赋加点。能力共分为三类（一共 28 个技能），蓝色系能力将会改变游戏方式，紫色系方便探索收集，红色系则是纯攻击系。玩家可以根据自己的习惯酌情加点。小编觉得能力系统做的非常不错，很多能力在玩家的潜移默化中熟练了，这说明技能的运用度非常高，也很合理。



技能加点系统


场景丰富多样

治愈向 BGM

如果说《卡农》诉说的是至死不渝的爱情，《天空之城》律动的是忧伤后的宁静，那《奥里与黑暗森林》中的曲目带给我们的则是一种恬淡的治愈。在游戏中动人的交响乐缠绕在耳边，时刻撩拨我们的心弦，有时你会忘记游戏的初心而沉溺其中。除此之外音乐会随着场景发生变化，战斗时突如其来的鼓乐能使你感知危险的气息，而森林中的和平之声也能为你带来希望。除了 BGM 游戏中的其他配乐也处理也十分到位，例如水滴声、风声或雨声，这些细节能让你更加融入到游戏世界。让小编最为意外的是旁边的处理，黑暗中低沉沙哑的声音飘入耳中，像是一种警告，也是对奥里的诱惑。勇者们，整装待发，开始你的旅途吧！


意境唯美



游戏关键字：《黑旗》续作、优化不错、情节颠覆、系统有照搬之嫌

游戏类型：动作游戏　　　发行公司：育碧

适合人群：海航迷 育碧粉

刺客信条：叛变

《海盗信条》再次归来

编：小玮　美：grass

综合 8.6
画面 8.5
剧情 8.9
操作 8.8
音效 8.6

综合 8.4



《刺客信条：叛变》的到来似乎并没有受到太多的好评，创新有趣的故事情节也无法掩盖平淡无奇的冒险旅程。IGN 甚至为此作打出了 6.8 分的合格成绩，让人跌破眼镜。主要原因还是由于本作和《刺客信条：黑旗》实在太像了，未免有偷懒之嫌，但是对于喜欢航海系统的玩家还说，这款作品的价值应该不会低于《大革命》。


优化使画质略有下降

前言

《刺客信条：叛变》是一款三月中旬登陆 PC 平台的高自由度动作游戏，也是近期外界较为争议的一部作品，本期就和小编来做一场极速体验吧。说到《刺客信条》系列想必不少玩家并不陌生，作为育碧旗下的经典游戏一直受到无数玩家的追捧。从 2007 年起的第一部作品到本作截止，它已经陪伴我们度过了八年时光，我们和主角一起游历了十字军东征时期的耶路撒冷、文艺复兴时期的意大利佛罗伦萨或是美国独立战争时期的纽约和波士顿，许多场景和情节让人过目难忘记忆犹新。再来说说本作，相信不少铁粉已经在主机平台通关过了，《刺客信条：叛变》虽然与《刺客信条：大革命》在同一天登陆主机平台但命运却截然不同，相比大势宣传下波澜壮阔的法国大革命，本作的噱头就显得没那么突出了，不仅如此还被外界贴上了缩水、资料片、炒冷饭的标签，但小编认为本作也没评论的那么差，对于航海游戏的忠实粉丝，也是不容错过的一作呢。


这是北极光吗

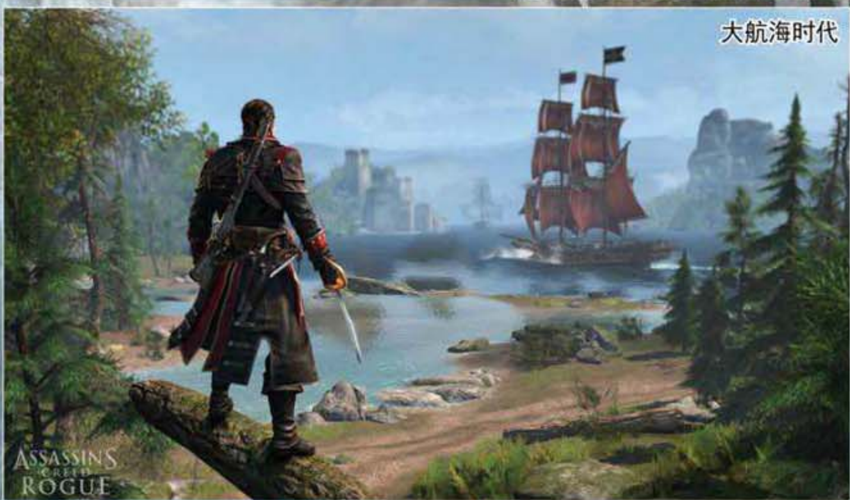

我们的主角

剧情大反转

《刺客信条：叛变》的游戏背景设定在 1752 年到 1761 年的英法七年战争期间，玩家们所扮演的刺客 Shay 由于理念上的不同与“刺客兄弟会”反目成仇。我们要和主角一起经历众叛亲离最终成为“圣殿骑士”（敌对组织）的故事。从组织上来说，育碧也曾表示虽然两个组织水火不容，但并没有真正意义上的正义与邪恶之分，他们目标一致只

是手段不同。刺客们认为人们应该自由思考，自由行动，一切都可以选择，即万物皆可，他们暗杀行动也是为了这一理念。而圣殿骑士认为人们应该遵循规定，没有绝对的自由。从剧情上来说，这无疑是《刺客信条》中的一大突破，我们都知道历代作品的主角都是以刺客身份登场，而本作第一次从一个圣殿骑士的角度来解析刺客。初次体验“圣殿骑士”也许会让你充满新鲜感，我们能体验到与众不同的装备和武器，但这样的设定其实并不轻松，我们要猎杀往日并肩作战的兄弟，玩家将首度品尝到“叛变”带来的滋味。


狩猎



大航海时代

《黑旗》继承者

还记得《刺客信条：黑旗》发售后不久，网友就纷纷给它取名为“海盗信条”，这也是本系列首度将航海的比重加大，让玩家体验了一把大航海时代。对于这个系统，外界也是褒贬不一，从海报上来看《刺客信条：叛变》的主题也与航海密不可分，本作也被玩家认为是《刺客信条：黑旗》的续作。游戏完整的保留了《黑旗》中最突出的海战和航海部分，但是在操作上更简单，更容易上手。游戏中的航海部分小编觉得可以给其他航海类游戏做很好的借鉴，除了天气昼夜的变化外，我们还能在开放的海域中遇到飓风、暴雨、巨浪等极具挑战的场景，代入感和游戏性得到增强。此外我们由于故事的平行背景关系，在本作中，我们还能遇到《刺客信条3》中的海尔森·肯威和《刺客信条：黑旗》中的爱德华·肯威，并且最后时刻会与《刺客信条：大革命》互动。可以说整个剧情都是穿插贯通的，这也是吸引玩家购买的一大诱惑吧。



由于加入“圣殿骑士”，游戏中会出现新的武器


游戏植被没有《大革命》多

配置亲民

相比在主机平台同一天发布的兄弟作品《刺客信条：大革命》，《刺客信条：叛变》的PC版本配置明显要亲民许多。目前主流的中端电脑都可以完美运行，整体硬件要求与之前的《刺客信条：黑旗》相当，游戏的流畅度也远远高于带来显卡危机的《大革命》，其本质的原因还是在与育碧对游戏场景与内容上的取舍。如果两作都体验过的玩家会发现，《叛变》不论在画面的精致度、场景的丰富度还是同屏的人数上都远远不及《大革命》来的震撼，这也是源于两款游戏定位上的不同，《大革命》给小编的感受是一部正传，而《叛变》更像是一部外传，它渴望创新，敢于带给玩家不同的游戏体验。对于育碧这种“不喜欢”优化的公司来说，本作无疑是历代作品中最亲民的一款了。但如果从系统的层面上来说，《刺客信条：叛变》的表现确实不尽人意，玩的时候给人一种《黑旗》资料片的感觉。不管如何，希望这款陪伴我们八年的作品能越做越好，带给玩家更多的惊喜。


惊心动魄的海战

轩辕剑 系列回顾

陪伴童年的沧古之剑

编：公羊　　美：grass

《轩辕剑》与《仙剑奇侠传》在业界有着“双剑”的美称，两者更是在十年前那个年代陪伴了无数“小学生”们无数的时光。“双剑”看着我们长大，我们也看着“双剑”从当年仅在 dos 系统上的游戏，成长到如今精美精彩的优秀产品。且不提现今游戏内容褒贬不一，仅是这份童年的回忆，便足以让我们以宽容的目光看待。《轩辕剑》系列第十二部作品《轩辕剑外传：穹之扉》在不久之前上线，至此，《轩辕剑》已经拥有了一个庞大的系列家族，你且看。



轩辕剑一

这是轩辕剑的开山鼻祖，虽然这部游戏的剧情，借鉴了《倩女幽魂》的情节，甚至连三位主角的名字都未有改变，但是不得不说，经典从这时开始了，如果没有这个作品，那么日后，这一系列的作品又怎会一次次震撼玩家的心灵呢？虽然现在看来，它的画质，剧情已经粗糙到极致，但是，万事开头难，在这之后，中国的游戏业的一颗明星，就此升起……

出品年份：1990

简单介绍：《轩辕剑》系列开山之作。

故事背景为：人神魔共存的时代，本来庇护人类的善神和恶神联手夹击人类，人类由一位持有轩辕剑的侠士领导了一支抗魔军，最后轩辕剑侠和善恶神同归于尽。从此，人类活在妖魔的阴影之中。十六年后，主角燕赤霞——也就是轩辕剑侠之子，经过一番历练之后，开始调查善恶神夹击人类的原因。

这是一个半成品，不仅剧情没有做完，甚至演员们都没有名字，因为当时正在热播电影倩女幽魂，　主角三人分别以《倩女幽魂》中的人物燕赤霞、宁采臣和聂小倩命名，燕赤霞的师父就是师父，没有名字，当然对于燕赤霞来说，师父就是唯一的师父，不需要有名字。游戏开始于，燕赤霞奉命拜访师父的好友——县太爷，同样没有名字，好友之间就“县太爷”、“他师父”这样来回称呼，还真是“相敬如宾”。由于开发过程中一些开发人员需要去服兵役，做到一部分就停下来了。因此故事较短，被认为只是款试验作品。

虽然《轩 1》只是一个半成品，然而轩辕剑系列的一些要素，却在这一代已经定型。



轩辕剑二

这一作，诞生了一个贯穿轩辕系列的神器——炼妖壶，从此，炼妖系统成为轩辕剑一个必不可少的组成。而主角们遇到的怪物，都可在《山海经》中一一寻出，“轩辕剑”系列从此向“与历史交融”迈出了步伐，壶中仙、轩辕剑，这些拥有特别含义的名字，不仅仅只在这一作中出现，在之后的作品中，我们都能一次次听到这些，耳熟能详的名字……

出品年份：1994

简单介绍：内容延续一代，并形成一个完整的故事。主角何然其实就是一代的燕赤霞，在壶中仙的帮助下斩妖除魔，却逐渐发现身陷于陷阱。这款作品奠定了轩辕剑系列的基础，此后的历代游戏架构大致与此作接近。

轩辕剑 3：云和山的彼端

这是一部磅礴的世界历史，国产游戏第一次，将视角放到了西方，起点，是一个著名的水城，主角，是一个年轻的法兰克武士，寻找的，是一个传说的战争不败之法，一路走来，从恬静的威尼斯走到崛起的阿拉伯帝国，再到盛唐时期的长安，不同的风情，不同的文化，给予我们一种视觉和心灵的冲击，不单是那时，现在，东西方之间依旧在碰撞……



故事是接续一代的，不过角色总算是有了自己的名字。主角改成了何然，两个同伴从宁采臣和小倩改成了杨坤硕和江如红。不久还有一位古月圣加入。何然一行人乘船过江，到处去消灭妖魔。在船上他们的个性也开始体现出来，像是江如红的率真活泼。在整个旅程中发生了很多有趣的事情。到达大禹地下水道、建木等地，甚至到了广寒宫的外围。碰到很多神话传说中的怪物，像是巴蛇、蛟龟等。重要的是，他们碰到了壶中仙，得到了炼妖壶。最后还得到了轩辕剑。开始的时候为了连贯，还是说成要找妖魔的首领“恶神”算账。但十多年前的故事已经不是说善恶神联手消灭人类抗魔军，而是说轩辕剑侠跟善恶两神同归于尽，人类开始到处铲除妖魔。于是原本守护炼妖壶的巴蛇出来带领妖魔反击。“恶神”被勉强地说成就是巴蛇。

备注：

这一集的轩辕剑已经具有完全的中国味道。画面是古香古色的中国画风，场景、界面、怪物等都是，现在看起来还是很雅致。想来在当时看到的话应该会觉得眼前一亮吧。对话也都是文绉绉的，有些地方感觉有些过头。

轩辕剑 4：黑龙舞兮云飞扬



当你看见墨家夫人的时候，你是否觉得她似曾相识？当你在云中界看见疾鹏的时候，是否觉得它依旧未变？当你在最后看见被冰封的人是辅子彻的时候，你是否恍然大悟？这不正是枫之舞的延续吗？虽然这个时代，虽距枫之舞的时代已经数百年，这些熟悉的面孔，你是不是依旧感到一份感动？只是，物是人非，和枫之舞相比，似乎少了些什么了……

出品年份：2002 年。

简单介绍：人物依然是墨家弟子，背景却切换到了秦始皇统一六国后的时期。主角水镜是轩辕剑系列的首个女主人公，性格活泼好动，因为一次意外，而和故韩国公子姬良（后名为张良）一同踏上了寻找失传已久的墨家神秘机关术之旅。从这款作品开始，轩辕剑系列全面采用三维（3D）画面，在 3D 效果下，此作也呈现出叹为观止的古代科技文明。系统方面，以前几代的“炼妖壶”为蓝本，推出新的“天书系统”，由玩家自行建设厂房、研发武器防具。另外，此次的游戏配乐也大胆借鉴了中国商周时期的“金石”雅乐。

轩辕剑 5：一剑凌云山海情

不得不说，这一作似乎一下子将轩辕剑打回了 2 代了，不是说剧情和画面，而是脱离了历史，讲述了一个神秘的山海界的故事，虽然蓝本是《山海经》，不过，里面的剧情，确实让人捉摸不透，而新的气势属性，已经多达 12 人的队伍，让人感觉到“轩辕剑”系列的一个改革之心，改革都会有一些牺牲品出现，但很抱歉，这一作，偏偏就是牺牲品……

出品年份：2006 年八月于台湾地区发行。

简单介绍：除了传承原本一贯的世界架构之外，还加入了古籍《山海经》作为新的故事背景。山海经是中国许多神话故事的源头，也是最古老的地理人文志，叙述远古时代中国境内各种不同的种族与地理环境，包含了庞大丰富的神秘奇幻要素，其中收录的许多种族与国家都会在游戏中出场。

游戏本作的主角名为陆承轩（实为昊天塔转世），从小便拥有着强大的力量，可是不懂得控制，被周围的人当成怪物般的看待，导致有着缺乏自信、犹疑且不轻易吐露心声的性格。女主角夏柔（实为东皇钟转世）是名体内蕴藏有相当强的灵力的少女，个性温柔娴静，聪慧坚强，带领着族人勇敢面对他族的侵略。



轩辕剑系列的重要角色皇甫暮云在本作中首次登场，他的真实身份为轩辕剑转世，本作最重要的故事情节就是以他为暗线来展开的（但要收集齐 28 颗星曜石，进入隐藏结局才会完整地交代出这个故事。因而有人说没玩隐藏结局就等于没玩轩辕剑 5，从剧情的角度来说这并不为过）。在隐藏结局中，完整地交代了黄帝与天女的凄美故事以及轩辕剑的来历，可以说，对于完善轩辕剑系列的剧情与故事架构，本作是相当重要的。隐藏结局中身为轩辕剑转世的皇甫暮云为将剑身上的文字显示给天女看而自尽。

轩辕剑 2 外传：枫之舞



这是“轩辕剑”系列第一部外传，也是第一部和历史融合的作品，春秋末年，战火纷飞，田氏代齐，三家分晋，英雄人物辈出，百家争鸣激烈，墨子，鬼谷子，公输般，孙膑，庞涓，这些响震华夏的人物，在这一作中一一登场，同主角一起，奏出了一个时代的交响，新的时代即将来临，旧的时代必然覆灭，从此之后，外传，几乎都能胜本传一筹……

出品年份：1995 年

简单介绍：游戏采用二代引擎，但讲述了另外一个架构于真实历史背景的故事，并因此获得巨大的反响，成为轩辕剑系列划时代的作品。主角辅子彻是战国时期思想家和科学家墨子的弟子，因为发现了鬼谷子的弟子蜀桑子（桑净）的阴谋而开始踏上江湖。从这一款作品开始，机关术逐渐占有了重要地位，炼妖系统初显锋芒，它作为名作的同时也是轩辕剑四的前传，为四的曲折善恶观埋下伏笔，同时也让墨家的故事走入这个传奇的世界。

轩辕剑 3 外传：天之痕

这一作剧情很感人很经典，许多人一说到“天之痕”，都会想起那“三个人的时光”场景，第一次，上古十神器被提出，钟剑斧壶塔，琴鼎印镜石，本传中东西方之间的较量，在外传中仍旧延续，或者，是一个开端，天之痕，地之殇，何人能修补，解放众苍华，国已灭，莫愤圄，天命莫要违，时轮不可还。神州的浩劫，能否化解，皆在玩家手中……



出品年份：2000 年。

简单介绍：

轩辕剑系列的颠峰之作，天之痕，我心之痕．著名的中文角色扮演游戏之一，以催人泪下的剧情和出色的水墨画而备受赞誉． 不仅是轩辕剑系列中影响最大的一代，同时也是国产单机游戏中影响深远的一款游戏，出色的配乐是极大的亮点，一首“三个人的时光”是无数人中难忘的经典。天之痕继承了轩辕剑系列推崇的“义”，也刻画了“情”，使人物特点更加丰富，鲜明。其塑造了轩辕剑系列中最具人气的角色之一，大隋太师宇文拓，虽然是配角，且出场不多，但还是俘虏了大批的玩家。即使是在网络游戏充斥市场的今天，仍有无数玩家怀念天之痕带给大家美好的时光。游戏里的一些迷宫完全使用水墨山水画，这既发扬了前代的水墨画风，也成为轩辕剑后继作品 3D 化时一个不变的追求。本作在系统上新增符鬼系统，玩家可以用收化的妖魔喂养符鬼，使其成为战斗中的得力助手。这也是轩辕剑系列采用二维游戏界面的最后一个作品。

轩辕剑 4 外传：苍之涛



这一作的特点就是，主角之间竟然没有爱情，而配角的爱情，却让人感动了一次，苻殷和拓拔渊的爱情，以及苻殷做出的那种牺牲，让多少人记住了这对配角。而这作让人叫绝的是，春秋时代和魏晋时期的秦和晋，竟然连通道了一起，成为了一个诉说的背景，很多人在玩了这作之后，才想起历史上两个秦晋的战争吧！崤山，淝水，让人拍案叫绝……

出品年份：2004 年 2 月 6 日。

简单介绍：轩辕剑系列继天之痕后又一力作，故事发生在春秋前期，女主角车芸是令狐国一位精通传奇机关术的少女，由于爷爷研究木甲术被同国的北宫大臣陷害，使得全族被斩，当时的她由于年纪尚小，因此虽没有被斩，却也被处以刖刑（砍去双脚的刑罚），但是她并未因此丧志，反而一心想要利用木甲术来证明她也可以帮助她的社稷，适逢其时晋军大举攻击令狐国，欲占之为己有，车芸百般努力终于争取到了可以协助国家的机会，可是却想不到帮助国君逃亡的途中，却被一名红衣女子给打败，也被关了起来。

同时，谜样太辰宫四龙子和七曜使者也出现于这世上，但是他们却是要影响一千年后的淝水之战。

苍之涛采用了轩辕剑四的三维引擎。

轩辕剑 5 外传：汉之云



这一次的外传，又回到了历史的时间轴上，不过，三国时期，这个已经被无数人嚼烂的时代，为何会来到这个时代呢？一切的谜底只有在最后才被揭开，因为要告诉所有人，正传剧情的由来，两个亲生的兄弟，各自带有一半的轩辕剑气，因为分离，最后二人竟成了狭路相逢的对手，最终靠着一人生一人死的代价才得以相认，亦只能感叹造化弄人……

出品年份：2007 年 12 月 19 日于台湾地区发行，简体标准版已于 2009 年 1 月 13 日在大陆发行。

简单介绍：三国时代初年，大汉丞相诸葛亮在数年的休息生养、累积国力之后，毅然决定利用魏帝曹丕新丧、洛阳人心不安之机，展开北伐复兴大业。自纪元二二八年起，诸葛亮连年发动北伐攻势，挥师祁山，袭逼关右。然而大锋攻势先后为魏军之宿将张郃、郝昭等人所遏阻，诸

葛亮千里挥师，却再三折兵损将，屡屡无功而退。就在此时，汉军中突然出现一支来历不详、身份神秘之奇兵部队“飞羽”，他们从旁暗中协助汉军作战，虽然人数不多，但却人人实力非凡，以一抵百，因而屡建奇功。包含丞相诸葛亮在内，汉师全军上下无人知悉“飞羽”真实底细，只知他们并不隶属任何正规部队，也不受汉军正式号令所节制，但正也因为如此，反能在正规调度之外灵活作战，不断以奇袭立功。

在“飞羽”掩护下，汉将陈式顺利夺下敌国之武都郡，这是北伐多次以来，首次获得宝贵大捷！诸葛亮决心在此基础上，进一步发动第四次北伐，希望顺势略取陇右。纪元二三一年，他亲率主力部队进抵祁山，然而此时等在他们面前的对手，乃是刚移防至此地之新任大魏都督 司马懿。诸葛亮未料与己第一次交手之司马懿，竟一眼看穿他们在艰险蜀道上粮运之不易，因此故意采取坚壁战术，意图让汉军自己粮尽而退，再趁势追击！

为了遏止司马懿的阴谋，“飞羽”决定再次出击！然而此时此刻谁也没有想到，此一为重重神秘面纱所包围的“飞羽”奇兵部队，在不久的未来，却将左右整个大汉之命运。

轩辕剑 5 外传：云之遥

这一作是《汉之云》的兄弟篇，汉之云讲了兄，云之遥则说了弟，两个兄弟为了各自的信念而战斗着，而张诰对暮云的那种兄弟情感，更是让人为止感叹，原本因为兰茵，张诰动过杀死暮云的念头，但是最后他为了保护假暮云而被乱箭射死，是什么造成了他的这种改变？也许在于，那份属于兄弟之间无法磨灭的情感，以及对曾经心中恶念的救赎……

出品年份：2010 年 1 月 12 日（台湾）。

介绍：本作背景沿用了汉之云的三国时代，主角徐暮云（即皇甫暮云）为《轩辕剑 5》和《轩辕剑外传：汉之云》中都有登场的人气配角，更是汉之云的主角皇甫朝云的孪生弟弟，与哥哥同为轩辕剑转世。洛阳少年徐暮云，幼时遭逢变故，流落荒野，幸得魏国前御史中丞徐庶所救，将之收为养子，抚养成人。在洛阳的那段童年时光中，暮云与青梅竹马的兰茵以及魏国名将张郃之孙张诰相 交甚笃，一同习剑成长。时光匆匆，暮云如今已是英姿焕发、名满洛阳的少年剑客，但为求精进，暮云始终勤练剑术，希望有朝一日能以一身武艺协助恩师张郃，报效朝廷。

公元二二六年，魏帝曹丕猝然而逝，留下年纪尚轻的新帝，以及尚未稳固的社稷；屡次交兵的南方孙权本就蠢蠢欲动，而沉寂多年的西川蜀汉，更于丞相诸葛亮令下，于公元二二八年也开始频频出兵进犯，使得朝野陷入了人心徨恐的动荡里。

在此之时，暮云受到义兄曹侍中之托，屡次前往战场协助魏军作战；然而，由于徐庶曾与蜀汉之刘备、诸葛亮、赵云等人相交甚笃，极为担心老友安危，因此十分反对暮云参与战事，让暮云深陷在父亲与义兄的矛盾立场里。



单机 新游小编评

轩辕剑外传：穹之扉

游戏类型	角色扮演
运营公司	大宇资讯
上线日期	2015 年 3 月 3 日

阿庆 U3D 这个引擎，或许拘于它本身的能力，根本不适合用在如此庞大的 RPG 游戏上。君不见前年那雷倒众生、打击感堪比弹棉花的《新剑侠传奇》，用的就是这个神奇引擎。从《轩辕剑 6》到《穹之扉》都能明显看到这种画面引擎的硬伤，布偶一样的建模，奇怪的人物与地图比例的大小根本不协调，在山岭间奔跑的时候，总有种巨人来到了小人国的感觉，细节上的瑕疵更是遍地都是，而且在如此画质下，开全高依然会有莫名其妙的卡顿。



小玮 阳春三月，《轩辕剑外传：穹之扉》的到来为中国单机游戏市场打了一剂强行针，不少玩家已经大战三百回合了吧。作为国产“三剑客”之一，小编对此作也抱有很高的期待值，从画面来看，本作已经达到了国产游戏的标准线，但是离次时代还有些距离。也许是为了优化的关系，游戏的中的水面只是一张贴图，基本没有物理作用和效果，让人颇为失望。不管如何《轩辕剑》系列也已经到了第十二代，相信玩家的鼓励才是对“大宇公司”最大的支持。

乙金战争

游戏类型	即时战略
运营公司	Focus Home Interactive
上线日期	2015 年 2 月 25

阿庆 《乙金战争》和传统 RTS 作品一样，可以说是一款典型的战略类游戏。

游戏的画面还算不错，放大地图甚至可以清晰看见建筑物内部的情况，这一点是很赞的。但是这款游戏有着很明显的缺点，那就是节奏实在是太慢了，军队的移动、攻击速度堪称龟速，你能想象敌人的基地只剩下一个总部了我还眼睁睁看着我的坦克部队轰上个 2 分多钟，而且在跟敌人对轰的时候也是慢的要死，本来战略游戏都是慢节奏的，如此一来玩家可能根本没有耐心等下去。

公羊 乙金战争可以说是一款典型的战略类游戏，和传统 RTS 作品一样，乙金战争也分为三个派系，每一个都有自己独特的角色 AI，优劣势，技术和特殊技能，例如天气控制，间谍渗入和预知未来的能力。而且刚进入游戏一会儿我就想到了另外一款游戏《红色警戒 2》。不得不说这两款游戏有着极高的相似度，抢夺资源、建造军队、扩大势力，最终战胜队手这是战略游戏常用的玩法。



超次元海王星：重生 1

游戏类型	角色扮演
运营公司	Idea Factory International, Inc.
上线日期	2015 年 1 月 30 日

小玮 这款独占 PS3 上的萌妹游戏终于登陆 PC 平台了，本作是基于初代作品《超次元游戏：海王星》的完全重制版，在人物模型和游戏系统方面都做了不少改进呢，所以如果在主机平台上玩过的小伙伴也不会有冲突。说到战斗系统，了解日式游戏的玩家应该知道，基本和刷怪是分不开的，不过在战斗结束后，主角会摆各种卖萌 pose，这样的旅途应该不会无聊了吧。

公羊 一句话就是刷刷刷！战斗是回合制，但是可以自动移动（非常类似于闪之轨迹）。里面想要更高等的装备，或者获取一些特殊效果，比如弱化敌人，开启新的迷宫，挑战新的 BOSS，合成新的衣服，都需要不停地找怪刷材料。如果为了奖杯（成就）的话，还需要刷角色之间的亲密度（百合度）。如果就想通主线的话那么 30 小时是足够了，如果想全成就那么 70 小时以上是肯定的。



网游 新游小编评

暗黑破坏神 3（国服测试）

游戏类型	角色扮演
运营公司	Blizzard
上线日期	2015 年 3 月 24 日

小玮 《暗黑破坏神 3》历时两年多终于在中国与玩家见面了，虽然这是一份迟来的礼物，但依旧有不少玩家为此买账，也让小编感叹这款游戏带来的魅力之大。起初接触这款作品的时候还在高中，那时玩的是《暗黑破坏神 2》，按照当年的游戏画面来说，2 代看起来也是落后一个时代的产物了，但是它就是有一种魔力让人废寝忘食，为了一件套装刷上数日也乐此不疲。想要回味的小伙伴赶紧加入《暗黑 3》国服的大团队吧！



公羊 无尽的Farm与挑战，是ARPG游戏最为吸引玩家的所在。通过不断的探索与改变，目前《暗黑破坏神 3》已经确定了独特的职业特色设计、多变的套装奖励机制、充满挑战的秘境探索模式与不断重启核心用户竞争热诚的赛季制度。这一切都将建立在酣畅的战斗体验与公平的掉落机制之上，而酣畅与公平，正是国服版本的《暗黑破坏神 3》最容易遭受质疑的关键所在——对于国服的玩家而言，一款更加“和谐”的游戏早已是心知肚明的现实，绚丽与酣畅是否会因此消失本就是许多玩家关注的焦点，在确认了将采取道具收费模式运营之后，对公平机制的不安全感又成了玩家最为凸显的情绪波动。国服版《暗黑破坏神 3》的转变是否会无法忍受，无疑是此次测试最值得探究的问题。

战舰世界

游戏类型	第三人称射击
运营公司	空中网
上线日期	2015 年 3 月 27 日

阿庆 游戏画面体验很棒，比《坦克世界》要高出一个档次，不输于《战机世界》。船体之间有明显的模型碰撞，模型精细，可以近距离视角观察作战。海浪和光影效果也很真实，环境代入感真实。在近距离视角观察下，战舰发射炮弹的后坐力、烟雾效果非常逼真，打击感良好。但在命中远处目标时候，过渡不够自然，爆炸和击沉效果有些生硬。操控方面符合真实的舰艇操控，需要计算角度和装弹，但又做了一些简化，让玩家非常容易上手。

小玮 《战舰世界》是“世界战争”三部曲“海陆空传奇”的最后一个部分，游戏为我们上演 20 世纪波澜壮阔的海上战争。如果海战的题材不足以吸引你，那么游戏的画面也绝对会让你跃跃欲试，“远水长空连一色”也许就是这种感觉吧，就算是巡航看风景也是一种享受啊。



鹿鼎记

游戏类型	角色扮演
运营公司	搜狐畅游
上线日期	2015 年 3 月 18 日

阿庆 整体来看游戏的品质还是十分到位的，多年的时间也为游戏积攒了一定的用户群体。随着本次新版本“武林盟主”的开放想必又会迎来一些喜欢PVP的玩家，但终究岁月是一把杀猪的刀，当年的佼佼者现在也沦入了随大流的行列中，好在《鹿鼎记》在画面上的根基打得十分牢固才使得游戏这么长时间依然能受到玩家的追捧，对于日后游戏的发展目前还无法下定结论。

公羊 其实像是《鹿鼎记》这类本身就比较偏向于快餐式的网游，操作和玩法上都没有太多的困难，但是仍然设置了较为全面而详细的新手引导，并贯穿整个游戏之中，确实是很用心的一点。任务的任何环节出了问题，都可以打开人物界面得到详细的解答。基本上无脑的智能化游戏，玩家整体都处于较为轻松的氛围当中。此次等级开放到 130 级，后期玩家可以继续体验到新的内容，延长了游戏的生命周期。而且新等级也附带更多新技能，技能特效也得到了一定的提升，玩家可在元宝商城购买新职业技能书，随后找到职业场景内的技能导师激活。





游戏名称：刺客信条：叛变
游戏类型：ARPG
游戏开发：育碧
发售日期：2015-3-10

编：阿庆　美：grass

刺客绝唱——自由与秩序的碰撞

我的剑不沾无辜之人的鲜血。

我隐藏在人群之中。

永不妥协的刺客兄弟会。

这些都是我们的教条，我赖以为生的原则。当我还很年轻时，七年战争就已经开始了，我不知道有怎样的未来在等着我，更不知道我会付出什么代价。

我的名字是谢伊·帕特里克·科马克，这就是我的故事……

序列01 记忆01：风的方向

我是谢伊，一个不怎么礼貌，但是具有强烈正义感的年轻人，现正身处一个恶名昭彰的背叛者集团“刺客兄弟会”中，这个兄弟会的支会操作着北美东北方的殖民地以及大西洋海域。

这里是北大西洋的一座岛屿，我追寻着一只奔跑着的身影，最后埋伏在一根横木上，他并没有发现头顶上的我，我拿着刀迅速朝下方跳去想要将他刺杀，那人堪堪躲过偷袭，和我相视一笑，我们不是什么敌人，而是一对好兄弟，在练习刺杀技能。我指着他说：“我差点就逮着你了！连恩。”连恩呵呵轻笑：“差一点也是没有逮着，更何况你刚才只是运气不错。“接着他谈起这几年的霉运，似乎为了解决什么麻烦把大半辈子的运气都耗光了，麻烦一直在陪伴着他。



正说话间，远处的拉维伦德莱营地方向传来枪声，惊得海鸟四散，我和连恩连忙朝那边赶去。回到营地，看到地上躺着几名伤兵，路易斯·约瑟夫船长大发雷霆，说手下被英国海军攻击了。我不由调侃起这位授爵骑士：你不是总能单枪匹马对付英军么？



约瑟夫反唇相讥，质问我进行几场训练就幻想着能成为真正的刺客了吗？能够真正了解刺客的意思吗？一言不和，我们交起手来。我使出几招格挡反击，连恩跑过来拉开了我们。约瑟夫船长说：“皇家海军攻击了他的船只，现在船只搁浅，手下四处逃亡，连要会面的走私者也被抓走了。”于是，我和连恩两人赶去解救走私者。

这个任务有两个次要目标，难点在于不被英军发现，所以一定要动作麻利，潜行隐秘。进到英军营地，这里有5名英兵、3名走私者。先爬到树枝上，用空中刺杀解决掉右下方的士兵，回身走到背对着的士兵身后下手，再埋伏到树丛中等另一名巡逻的军官过来调查尸体，抄到身后下手。其余两名英兵很好解决，走到背后一击双杀。爬到大船的尾部，观察甲板上英兵的位置和动态，只有一名巡逻英兵，等他由左走向右侧的时候翻身跳上去刺杀英兵。注意上去后按A键（文中以手柄按键为主）快走，一定不要RT跑动。一路刺杀，所有的英兵都是背对的，动作快的话，会在那名巡逻兵在船头转身前完成，再冲刺扑倒巡逻兵完成最后的刺杀。





解救了船上的两名走私者，大批的英兵涌上来将我团团围住，于是我施展了华丽的斩杀技，期间约瑟夫船长和连恩加入战斗，将这些英兵剖瓜切菜一般清理干净。

经此一役，约瑟夫船长说：“谢伊你看起来并非一无是处嘛。”并慷慨地将这船英军大船莫琳根号送给了我。好处不能白拿，现在我得帮约瑟夫夺回他的船舰。

熟悉了驾驶莫琳根号。在海中找到约瑟夫船长的雷戈法特号，附近有6艘英军船只在围攻它，我轻松地在雷戈法特号沉没前击沉了它们。战斗结束，莫琳根号和雷戈法特号凯旋而归，在夕霞晚照中回荡着水手们的歌声。

画面突然破碎，我在数据的海洋中静止着。耳边响起了维雷奥·达柯斯塔的声音，嗔怪我到底做了什么，引起病毒的发作。睁眼回到现代世界，身穿棕色皮夹克的达柯斯塔问：“你刚才在阿尼姆斯里边干了什么，刚才触发了某种病毒，使得谢伊的基因库出现了状况。”说完转身就要我去找上司梅拉妮·乐梅汇报。

见过上司乐梅小姐，让我按达柯斯塔的吩咐去做，于是前往机房清除病毒程序。我一边清理，一边查看数据库，在里面找到了“伯格的启示”，里面说阿尔·慕瓦林被刺客组织誉为伟大的导师，实际是一个贪婪而腐化的人，他和圣殿骑士处心积虑的要夺取伊甸的苹果，还利用最好的刺客阿泰尔来铲除共犯，将苹果据为己有。尽管他不是圣殿骑士，但他的和平愿景更加符合圣殿骑士的理念。在过去，双方曾有过共同的目标，那就是和平，唯一的差别是如何去实现。如果慕瓦林不被阿泰尔杀死的话，那么刺客兄弟会和圣殿骑士就不会如此对立了。双方的斗争激烈化，正是在阿泰尔以“自由意志”的全新理想改革兄弟会之后开始。

我回到办公室，利用阿尼姆斯继续探索谢伊的记忆。



序列01 记忆02：课程与启示

回到达文波特家园的两个月后，阿德瓦勒前来拜访。他曾是威尔斯海盗爱德华·肯威的手下，寒鸦号的军需官。后来他被刺客的理念所折服，投身于刺客兄弟会，并致力于西印度的奴隶解放运动。阿德瓦勒向阿基里斯透露一则消息，海地发生了严重的地震，成千上万人死去。更有甚者，在灾难期间，圣殿骑士带着两件重要的神器逃到了当地。

结束阿德瓦勒和阿基里斯的谈话，我前去找三位老师接受训练。三位老师包括擅长枪法的连恩，擅长暗杀的霍普夫人，擅长狩猎的肯瑟苟沃斯。

接下来要分别找三位老师进行训练课程。连恩传授的是手枪射击，LT 是瞄准，RT 是射击。对于标记过的目标，直接按 Y 就可射击。考试是要在 1 分钟内射击 6 个标记的人偶，要达成次要目标须在 40 秒内完成。这里有三个要点，一是保持奔跑，二是每开两枪后按 LB 在跑动中填弹，如果在射击时发现没弹会浪费较多的时间填弹。三是所有标记的人偶都是标记的，不需要手动瞄准，跑到它的前面直接按 Y 射击。

霍普夫人传授的是暗杀技能，要用 4 种方法击杀人偶，期间不能被巡逻的两名民兵发现可达成一项次要目标。潜行暗杀的要点在于，行动期间要注意躲藏，并且尽量不要跑动。训练开始爬到左边的树干上，完成一次空中击杀。跟着左边的巡逻兵走，潜行于树丛中，再进入干草堆，完成一次干草堆中的击杀。接着再沿着树丛中移动，完成一次树丛中的击杀。最后是霍普夫人附近的那只人偶，等两名巡逻兵分散开，朝那只人偶奔跑过去，按 X 键完成冲刺击杀。

向印弟安人肯瑟荀沃斯学习狩猎，跟随他来到丛林中，按左摇杆进入鹰眼视觉，要从中找到一只红鹿。爬到树顶等红鹿经过，用空中击杀解决它。剥完皮后，按开 Start 键进到制作选单，用红鹿皮制作一只手枪套。完成三位老师的训练，前去找阿基里斯会面，阿基里斯赠给谢伊双枪。此时阿德瓦勒告辞，带着一些补给返回海地。

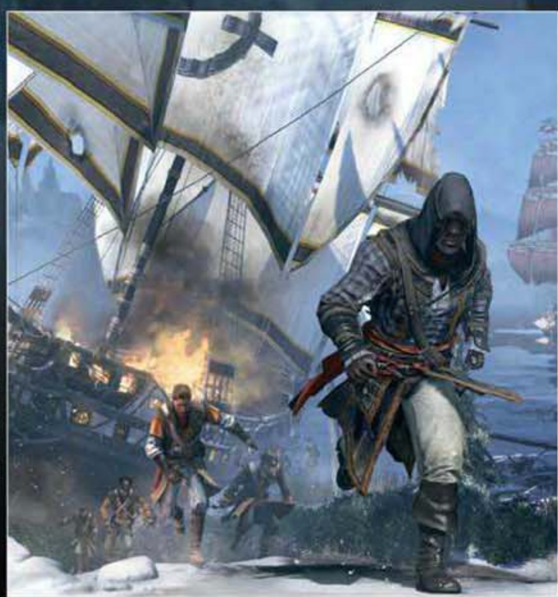






阿基里斯告诉我圣殿骑士偷走了两件珍贵的神器，一个是记载着先祖智慧的密文，一个是能够解读先祖语言的盒子。现在刺客兄弟会必须夺回神器，这样才能进入先行者的遗址获得力量。

接着我在码头见到了连恩，他准备寻找圣殿骑士团总部的线索，于是我们展开了海上冒险。在莫琳根号上，连恩说这是导师阿基里斯交代的任务，我必须从圣殿骑士手里夺回先行者之盒和密文。看来导师并未完全的信任我，派连恩来跟随行动。



序列 01 记忆 03：谍影行动

来到码头见到了约瑟夫船长，他说有名与海盗合作的间谍知道密文的消息，我们连忙驶往安蒂科斯蒂岛。

在船上，约瑟夫船长说间谍名叫雷切西尔，忠于兄弟会，但在英法的舰队中都有“朋友”，了解的东西比较多。连恩也说起阿德瓦勒的事迹，他在加入兄弟会之前就是个传奇人物，是横行于西印度群岛的著名海盗。约在 20 年前，他曾拦截了圣殿骑士的马车并偷走一个神秘包裹，把它交付给认为忠于兄弟会的女人，结果那女人是个背叛者，包裹最终落在了麦肯道尔的手上，他是海地的刺客导师。包裹里的东西，正是现在要寻找的盒子。





在海上找到皇家海军的纵帆船，用望远镜瞭望一下，得知对方的舰队实力。上前炮击这些船舰，小型的船舰会直接沉掉，可以收集散落的货箱。而中型的船舰轰成瘫痪状态是可以登船的。靠近瘫痪的船舰按 B 登船，船员会朝敌舰抛出勾索，将敌船拖近，再杀掉敌舰上的 5 名船员就能够降服了。为了达成生命值损失不超过 50% 的次要目标，不妨用手枪先解决掉几名再登船。夺得船只可选择如何利用，用来修复莫琳根号还是折成现金，这里当然是折成现金了。无论作何决定，船舰上的物资都可据为己有。收集到 30 份钢铁可达成一个次要目标，不够的话可以再挑一艘中型船舰抢掠。

按照约瑟夫船长的建议，莫琳根号驶到佩尔塞岛。在这里的港务长站升级船舰的船身和侧舷炮，升级的项目是随着主线剧情的进展而解锁的。此后在莫琳根号的船长室也可以升级莫琳根号和谢伊的武器。在这座岛上有杂货店可以给谢伊购买武器装备，解锁酒吧可以招募船员，或玩迂棋和九子棋来赌博。

在一幢民居里和约瑟夫船长碰面，我见到了间谍雷切西尔。雷切西尔说曾经看到过密文，上面的语言很奇特，不知出自哪个国家，并且还有许多莫名其妙的图案。带走密文的是一位叫华盛顿的人派来的，于是我的目标是寻找那个叫华盛顿的圣殿骑士。

序列 01 记忆 04：非请勿入



我来到北美洲的双湾，见到了导师阿基里斯和另外三位老师，得悉圣殿骑士团为了查出神器的下落，聚集了很多博士和学者来研究密文，但就是没人能看懂上面的图案和文字。

劳伦斯·华盛顿是维吉尼亚的政治家，也是一名高阶圣殿骑士，最近他回到了西印度群岛上，他的管家带着一只奇怪的箱子。现在我得前去调查箱子里的东西，然后找到华盛顿。



回到莫琳根号，空中下起苍茫大雾，我在前方的警戒区里找到一艘货船。连恩介绍起劳伦斯·华盛顿的情况，他是个权力很大的奴隶头子，在圣殿骑士里的等级较高。他曾失踪过一段时间，后来出现在巴贝多，推测和神器在海地遭窃一事有些关联。前方的水路被英军舰队给堵住了，靠岸停泊，我们登陆岛屿，徒步追赶着缓缓行驶的货船。

我们沿着空中的枝干和崖石攀跳，望着那艘大船紧追不舍。来到另一边的港口附近，从崖顶来个信仰之跃藏身到干草堆中。我们找到了劳伦斯·华盛顿，他正在和弟弟乔治·华盛顿说话。劳伦斯貌似得了什么重症，咳嗽不止极其虚弱，让乔治快到酒窖取些酒来招呼他的客人。

没错，这位乔治·华盛顿就是后来美国独立战争大陆军的总司令，美国的首位总统。乔治走后，劳伦斯朝着身边的诸位圣殿骑士说起自己的请求，希望弟弟能够过着安宁的日子，不该卷入任何骑士团所造成的麻烦。随后他向史密斯、沃德罗普询问了破译密文的进展情况。

看着劳伦斯行将入土的样子，我对这个虚弱的人感觉有点下不去手，希望连恩没有骗自己。

刺杀劳伦斯后，谢伊的形迹暴露，港口的莫琳根号正遭到炮轰。现在不宜恋战，要迅速朝港口冲刺奔跑，在莫琳根沉没前赶到那里。烟雾弹是脱身的好道具，如果有灵活的跑跳技巧也可以省下。在庄园围墙处有根干直接可以跳出去，避开门口的守卫。再经由屋顶的奔跑，利用一根树干直接跳到船首。逃到船上全速行驶，冒着密集的炮火逃离这里的是非之地，摆脱敌舰的追袭变回匿名状态。

在船上，我对连恩说：“还有两名圣殿骑士离开了庄园，前去调查密文和先行者之盒。只是他对于亲手杀死一名病人，还是感到一丝的内疚。”连恩紧接着道：“至少完成了兄弟会的任务，并且在圣殿骑士间造成混乱，是值得庆贺的事情。”（未完待续）

游戏名称：龙之谷
游戏类型：MMORPG
代理公司：盛大游戏
公测日期：2010-07-22

●编：阿庆　●美：grass



复仇者聯盟

在追逐强大力量的过程中，“黑暗”便会渗入你的身心。你会被黑暗所吞噬吗？你是要战胜梦魇获得力量，还是唤醒体内的黑暗之力，与之抗衡？这就是拥有黑暗力量的人——“黑暗复仇者”。

春节假期结束了玩什么又酷炫又拉轰？当然是《龙之谷》全新职业“黑暗复仇者”！在3月6日，新版本“复仇者联盟”早已强势登陆阿尔特里亚大陆。本期带来的是新职业解析攻略，望大家喜欢。

复仇者逆袭

当掌控女神恶梦之力的黑暗复仇者驾临阿尔特里亚大陆，屠龙勇士团队再添新成员！那么这个“不一样”的新成员究竟有什么样的能力呢？下面小编来为大家介绍下“黑暗复仇者”，让你全面了解这位黑暗王者。

当玩家的帐号之中若有一个70级或以上的角色，那么在创建黑暗复仇者之时，便能直接跳级至60级，自动转职成为复仇者。

黑暗复仇者使用具有物理攻击力的装备和长剑对敌人进行范围性攻击。复仇者具备两种队伍互动技能：火焰之力和灵魂之刃，一个提高全队伍的火属性攻击力，另一个则为降低怪物的防御力，这使得复仇者稳居最强火属性攻击者的位置。而在转职成黑暗复仇者之后，战士们可以控制新的觉醒力量，不过这依旧不会改变黑暗复仇者在队伍中的位置，由于觉醒的黑暗复仇者拥有最强的机动力和破坏能力，所以无论面对多么强大的敌人都可以轻松击败。



黑暗复仇者拥有着帅到无底线的技能特效、超强的滞空、超高的输出、完全摒弃了传统的输出手法和节奏，将所掌控的黑暗力量化成剑气，消灭一切来自深渊的魔物！他是一个具有火属性、物理攻击的输出职业，与战士的依靠连击来获得输出能力不同，黑暗复仇者自带“输出”光环，他可以利用“复仇冲击”来加强自身的力量属性，超高的技能伤害，使他在队伍中牢牢占据了一线输出的位置！

作为复仇者的核心技能，“复仇



冲击”像工程师的“装弹”一样要进行填充、消耗的。每使用一次“复仇冲击”技能，玩家们可以累积10层“复仇冲击”，持续180秒，之后便会消失。累积的状况可以在人物的状态栏的下方可以看到。不过，“复仇冲击”可不是无限累积的，最多只能累积30层。

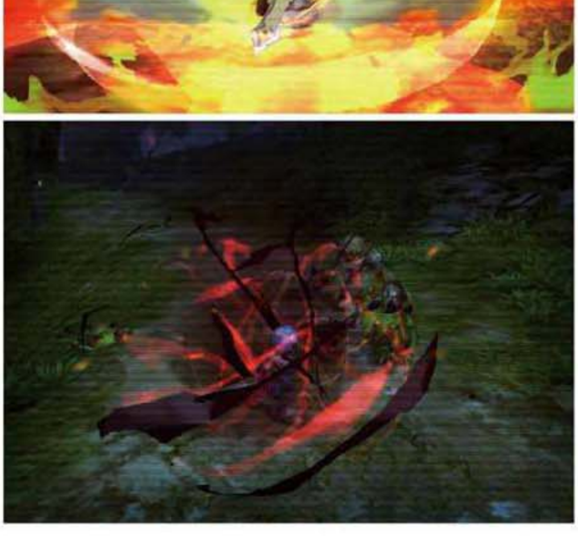
可千万别小看了“复仇冲击”这个核心技能，这招可跟黑暗复仇者的许多技能可是相关联的！比如“黑暗掌握”，它可以根据所生成的“复仇冲击”，提高相应的力量属性和物理攻击力，每1层“复仇冲击”可以使力量属性提升3%，物理攻击力提升50。而“刀锋之步”则只要消耗1层“复仇冲击”便能瞬间移动到对象面前。

当然，最重要的无非是黑暗复仇者的“觉醒”了，变身觉醒的时间长短取决于自身“复仇冲击”所累积的个数。“觉醒”能让黑暗复仇者引爆所有的“复仇冲击”层数，并暂时变身成为“黑暗复仇者”，变身状态下，“夜魔技能”觉醒，伤害以及动作得到大幅度的增加，不过需要注意的是，每秒将会消耗1层“复仇冲击”，消耗完毕时，则会解除变身状态。“复仇冲击”所累积的最大层数便是30，那么当累积满时，再进行引爆，便能让变身状态时维持30秒了。



不过，黑暗复仇者的技能也有个明显的缺陷，便是其主要的三个输出技能，释放时间较长，释放起来也较为繁琐，但其造成的破坏性却不容小觑。另外“觉醒·黑暗之刃”这个技能是惟一一个不需要引爆“复仇冲击”便能变身成为“黑暗复仇者”的技能。当使用“觉醒·黑暗之刃”时，将会短暂的变身成为黑暗复仇者，跳跃到空中，并向地面发射数十个火焰剑气后，一边进行旋转攻击，一边落地。除此之外，首次攻击后，需要按住普通攻击键，同时，根据最终攻击的聚能时间长短，伤害会得到强化。





顺带一提，小伙伴们是否还记得当初的光明武器呢？2015年，升级版的光明武器再次与大家见面，不管是外观还是属性，都有了质的飞跃。而新的黑暗苍穹三件套也正式登场，而且这套三件套还可以与白色苍穹三件套形成套装属性。光辉武器交换券有机率通过开启“潘多拉之心（钻石）”获得，攒够了交换券后，即可至NPC商人帕尼亚处换取光辉武器！







变身才是核心

技能	CD（变身前）	面板（变身前）	动作（变身前）	动作（变身后）	面板（变身后）	CD（变身后）
黑三连	12	1788%+90881	1-2 秒	1-2 秒	2682%+136321	6
黑刺骨	14	2449%+89860	1-2 秒	1-2 秒	3673%+134790	7
空中劈砍	20	2613%+90102	2 秒	2 秒	（3919%+135153）X3	10X3
黑飞行冲击	20	1193%+19352	2 秒	瞬发	1759%+29028	10
黑开关	24	2152%+72513	3 秒	瞬发	3228%+108796	16
复仇风暴	32	2750%+80864	2 秒	瞬发	4125%+121296	15
黑挥砍	35	5880%+17153	7 秒	7 秒	5880%+17153	35
黑暗撞击	20	4672%+174018	5 秒	3 秒	7475%+278428	15
40 大	125	26392%+315483	9 秒	9 秒	26392%+315483	125
辅助：黑勇气呐喊	28	860%+53359	瞬发	增加敌人所受伤害 28%、减速 32% 持续 10 秒		
辅助：黑破甲	25	879%+39933	2 秒	降低防御 28% 持续 15 秒		
辅助：火 Buff	40		1 秒	火攻增加 32% 持续 30 秒		
额外能力 1	受到伤害 -10% 或最大 HP+20%					
额外能力 2	最终伤害 +10% 或火攻 +15%					
额外能力 3	技能空中伤害 +10% 或致命一击伤害 +5%					
额外能力 4	致命一击率 +10% 或变身 CD60 秒降至 5 秒					
额外能力 5	变身后致命一击增加 3320（技巧 6200）					
额外能力 6	变身翻滚变为法师型的冲刺移动，无 CD 仅有 0.5 秒硬质，可空中释放					
额外能力 7	每一层“复仇”增加 3% 力量和 50 物攻，计入 2 倍面板的基础值					



满级后可领取专属坐骑

变身是复仇者的核心系统，没有变身的复仇者连枪女都不如。变身初始 CD 是 60 秒，可通过被动变为 5 秒。“复仇”层数是不会被清的，但变身状态会被 Boss 的技能给清掉，所以对现在清 Buff 对 5 秒被动还是非常重要的。20% 的 CD 面板也不是很划算，堆不起致命的贫民只打算练一个刷图可以选 15% 致命率。

变身后所有标记为“梦魇技能”的面板和动作都会

变化，除了少部分技能伤害提升幅度均为 150%。变身前后具体变化详见表格数据。65 被动是打出一次致命一击就增加 1 层“复仇”，变身每秒消耗一层，基本上只要致命够高，全程变身是毫无压力的。下面说说变身前后的技能。

复仇者的黑三连自带剑皇的 EX 左右分支效果，3 刀面板分布为 30%+30%+40%。变身的三连，最后一刀可以瞬发也可以蓄力大约 2 秒变身 4hit 攻击并提升尾刀 150% 伤害。但蓄力时间很难控制，而且除了大体积怪物外很难打满。表格里仅计算原始的 150% 提升。不蓄力情况下为面板的 150%，分布为：30%+30%+90%，共 3hit。蓄力情况下为面板的 195%，分布为：30%+30%+20%X3+75%，共 6hit（看这个纠结的面板分布就知道有多难打满）。

黑刺骨先是升龙动作的 4hit，左键突击为 3hit，右键挑飞为 1hit。变身状态动作一样，也很难打满，小体积 Boss 最后 1hit 还特别容易丢失。变身前 10%X4+10%x2+40%，共 7hit；变身后 10%x4+20%X2+70%，共 7hit。右键面板分布——变身前 10%X4+60%；变身后 10%X4+110%，共 5hit。

空中劈砍的表格数据为 3 道剑气全部打满的统计，刷图除了超大体积怪，实际上能打到 36hit，2 倍面板就很不错了。变身后技能变为和刺客一样的次数积蓄，最大可连放 3 次。

黑开关的变身前动作慢到吐，变身后几近瞬发，一共 7 段击飞，配合变身后的黑暗撞击吸人非常好用。变身前面板分布为 50%+5X10%，共 11hit。变身后面板分布为 100%+5X10%，共 11hit。最开始的砸地占据了大部分面板。

复仇风暴是一个新技能，非常帅气。变身前动作同样慢到吐，变身后几近瞬发。面板分布为 5%X7+65%，共 8hit。

变身前的黑飞行冲击和战神的动作一模一样，变身后技能效果变为向上突起的一把剑，瞬发且人会跳到空中，1hit+100% 面板。所有技能使用期间按“跳跃键”可以发动，主要用于衔接技能。







黑暗撞击的动作是跳起空中蓄力，伤害很高但很难用，变身后动作时间也很长，在空中会对周围空中的敌人产生伤害并吸附，吸附一共 16hit 打满为原始技能面板的 15% 伤害。看门牛这种体积的怪也是能打满的。变身前的面板分布为 1hit+100%，蓄力后 150%。变身后的面板分布为 15%+100% 或者 225%，共 17hit。

黑挥砍没什么亮点，剑气砍到敌人会爆炸，砍中伤害为面板 10%，爆炸伤害为面板 90%。右键为 360 度爆气动作。7 秒内可以砍大约 10 发，对比其他技能毫无亮点，变身后也不会发生变化。

40 大的动作就是水月，然后蓄力大约 4 秒，用类似刀锋的空中版风火轮转转转砸地。不蓄满则是一刀砍下来，1hit 三道剑气的面板。水月的剑气非常难打满，即使距离拉得很好，最多也就 20hit 左右。最后的砸地空中旋转每 hit 是 1 道剑气的面板，砸地是 5 道剑气的面板，范围特别大。一道剑气面板为 1142%+15023，正常来说 40 大在 15 倍面板左右，非常可观的。表格以打满 21 倍计算。

由于复仇者本身的技能就自带 EX 效果，被动技能二选一，加强效果还是很划算的。此外复仇者有被动审判，被动审判增加的面板是记为 2 倍计算的基础值的。也就是说你站街 2 万面板，靠 30 层“复仇”变成 5 万的话，2 倍上限就是 10 万。这个有多厉害国服土豪都懂的，就不多说了。

复仇者的生存技能方面就比较惨了，虽有飞雷神、被动霸体、回避斩，但效果都很烂，加上技能霸体很低，实际打巢穴还是要看操作手法的。整体一套输出操作大概就是：黑开关、黑三连、黑刺骨、黑飞行冲击、跳起后空中劈砍、动作结束空中闪现、空中劈砍、空中闪现、空中劈砍、动作结束按空格键用黑暗撞击。加速情况下感觉连续用三连、刺骨和各种技能都用不完，主要看个人喜好。



屠龙行动

CONQUER THE RED DRAGON

《龙之谷》红龙巢穴即将登场的消息着实让不少玩家兴奋不已，这不仅是将完成送红龙上西天的使命，还有机会为自己赢得超丰厚的奖励，让自己的冒险旅途增添全新“履历”！但是想要功成名就的道路也并非一路轻松，在《龙之谷》玩家与红龙佩达真正交手之前，玩家们还需要分别战胜 5 个小 BOSS，才有可能挺进最后的决战。而其中，尤其以第三关的焰火守护者努贝尔最为挑战，能够与石像合作攻击的他狂暴起来则是令人望而却步。

人物介绍

姓名：佩达（Pether）

性别：男性

种族：人类（红龙后裔）

特征：红发、黑色盔甲上镶有红色发光的甲片

古代人之后，新的文明再度繁荣起来。此时，出现了一位英雄——开国元勋佩达，他极富军事才能，但却在即将统一阿尔特里亚大陆的时候消失无踪。在这之后，各地纷乱，第一次魔道大战，黑龙崛起。骑士王卡西乌斯应声而起，统一了大陆北部地区，建立了如今的卡西乌斯王庭。



极为强大可以与龙对抗的人类，了解世界的真相后决定弑神，与梅里恩戴尔一同进入打开的巨石碑之门后不知发生了什么，梅里恩戴尔牺牲，巨石碑之门关闭，佩达得到红龙宝玉，但因不明原因无法使用红龙宝玉。

作为红龙一族的后裔，佩达得到了红龙的力量但未能完全成型，无法变成龙形的他为了得到真正的力量而策划了一个巨大的阴谋。然后开始召集使徒以及龙之追随者成为龙之谷最大的反派势力。通过使徒萝丝琳德获得黑龙宝玉后成为“双核”最强者。

红龙关卡攻略

第 1&2 关

BOSS：焰火君主巴尔巴托斯、痛苦军主科鲁迪勒斯



关卡要点

作为今年年初就已经在红龙梅莫里亚登场的 BOSS，巴尔巴托斯其实是卢比纳特以自身为原型所创造的产物，也因此成为了英雄岛上的翼龙王。吸收了部分宝玉力量的巴尔巴托斯便本能地跟随了宝玉的所有者。虽说这只是一种本能，但那些小翼龙都是他的手下，供他差遣，而且他还可以自由操纵火焰，这种力量绝不容小视。



除却第一关的焰火君主，第二关的痛苦君主科鲁迪勒斯也在年初的红龙梅莫里亚与大家见面了，想必也非常熟悉了。痛苦君主科鲁迪勒斯科鲁迪勒斯原本是生活在海底的水之精灵王。可是，就在他驱逐想要留在岛屿上的卢比纳特时，却被他打败，并被强行和卢比纳特所释放的火焰精灵合为一体。





第 3 关

BOSS：焰火守护者努贝尔

焰火守护者努贝尔是一只原本沉睡在海底火山内的古代生命体。卢比纳特为了能长时间休息，不受外界打扰，唤醒了 这一年迈的生命体，让它成为了自己巢穴的守护者。现在的它听命于佩达，正在组织每一个闯入巢穴的人。





关卡要点

在火山沉入海底之前，努贝尔按照自己的样子创造了许多石像，把它们当成朋友，并为其注入了各种力量。努贝尔本身就是个由火焰构成的强大怪物，如果再和它的石像朋友合力，完全可以将任何入侵者烧得灰飞烟灭。努贝尔造出来的火焰石像，看似体重，实则易推。千万不要漏看提示，分工协作，赶快把他们推出圆形战场，组织他们全屏爆炸。还有努贝尔向上或向下刺枪的次数，也好好记下来吧。





第 4 关

BOSS：超级巴多斯核心

来此寻找佩达的人都会在这里遇到一个意想不到的任务——那正是百合花。她为什么会出现在这里，又为什么会帮助佩达呢？相信大家一定有很多疑问。但有关这些问题的答案是不是就在眼前呢？请小心翼翼前行寻找答案吧。

关卡要点

作为红龙巢穴 BOSS 中的一员，百合花与超级巴多斯核心的合体不容小觑。沉入岛底的火山与无数死者所产生的能量，以及卢比纳特遗留的力量为百合花提供了很多实验素材。于是她制造了一台以这些素材为动力进行运转的巨大核心，这成为了她无数的发明中首屈一指的强大武器。有了这台可以无限喷射电力的核心，百合花将不再像以前单枪匹马时那样容易对付了。在炸弹移动到主核巴多斯内部前，及时将它打掉，否则充能后将爆炸。在中状态后，注意反向。



第 5 关

BOSS：不灭骑士塔西图

塔西图是佩达成为王之后便开始忠心耿耿追随于他的骑士，心甘情愿让佩达为自己拔出了心脏，并在原来心脏的位置镶嵌了一颗充满火焰力量的宝石。这份“礼物”所充斥着的邪恶能量以及反复的死亡与复活，逐渐消磨了他的记忆与感情。现在的他就像一个疯狂的杀戮机器一样，只剩下一片忠心……

关卡要点

原本身体动作就极其敏捷的剑士塔西图在得到火焰心脏之后，移动速度已经快到人的肉眼难以察觉的程度，甚至还可以操纵火焰的力量。现在的他，是可以极速移动的火焰魔剑士，用剑攻击敌人的前方，用火焰攻击敌人的后方。敏捷的动作造就了肉眼难以察觉的移动速度，更要注意其蕴含火属性攻击的剑气。而面对究极技能——剑阵，只有默契的团队配合，才能生存下来！





最终关

BOSS：红龙佩达

现在，和佩达的决战在即！佩达在和阿尔泰亚的战斗中失去了黑龙宝玉，现已返回到卢比纳特曾经的巢穴，正在恢复体力。现在，是时候找到他，让他为给这片土地所带来的无尽痛苦、无数死亡以及给活人带来的哀叹负责了。

关卡要点

首先要消灭佩达残留的黑龙力量所形成的黑龙幻影，才能进入最终关卡——红龙。地面会时不时出现石碑，请尽快破坏掉，否则将惹来令人头疼的麻烦。而对于跳台，团队之中请务必分配好各自跳台方向，每个人需要在一定时间内从不同路径跳往安全位置。

作为红龙巢穴的最终 BOSS，红龙的挑战不仅需要良好的装备基础，更是需要娴熟的操作能力，高超的反应能力，以及默契的团队配合。不过，在见到红龙之前，勇士们可是要消灭黑龙的哦！红龙 BOSS 继承了龙特有的技能特点，拍爪，挥爪，以及砸地。当然，红龙也拥有着明显的火属性攻击，只要被碰到，焚烧状态所扣出的血量可是很多的哦，因此，在躲避红龙物理攻击的同时也要注意各种火属性攻击。



●编：公羊 ●美：grass

星界游神——巴德
星界中飘渺的音乐家

新的一年里，英雄联盟迎来了第一名新英雄，星界游神——巴德。

作为辅助位出现的新英雄是一名善于游走，偏向于功能型的英雄。

胖胖的身躯，蹦蹦哒哒的带着萌萌哒随从，手中拿着奇特的乐器，还带着一张很残念的面具。是这个英雄给我的第一印象。但卖萌的外表下，却有着让人难以忽视的实力。

……当然，你用得好的话（笑）。

技能介绍
旅者的召唤（被动）



巴德的存在会导致神奇的调和之音出现，这些调和之音会为巴德提供经验值，法力和移动速度加成。此外，小型灵体会跟随巴德并协助他进行攻击，每当巴德进行攻击，咪普就会冲向目标，造成 30（+0.3 AP）额外魔法伤害然后消失回到妖精的世界中——收集调和之音会让这些木灵们随着游戏进程不断地获取能量。

解析：5 层和弦：咪普附加 25% 的减速效果，持续 1 秒
10 层和弦：咪普的攻击造成 25 额外伤害
15 层和弦：可以多存在 1 个咪普
20 层和弦：咪普的攻击造成 25 额外伤害
25 层和弦：咪普的攻击会穿透目标
30 层和弦：咪普的攻击造成 30 额外伤害
35 层和弦：咪普出现的时间间隔减少 1 秒
40 层和弦：咪普的攻击造成 30 额外伤害
45 层和弦：咪普附加 45% 的减速效果
50 层和弦：咪普的攻击造成 35 额外伤害
55 层和弦：可以多存在 1 个咪普
60 层和弦：咪普的攻击造成 35 额外伤害
65 层和弦：咪普的攻击穿透攻击范围变大
70 层和弦：咪普的攻击造成 35 额外伤害
75 层和弦：咪普出现的时间间隔减少 1 秒
80 层和弦：咪普的攻击造成 35 额外伤害
85 层和弦：咪普附加 60% 的减速效果
90 层和弦：咪普的攻击造成 35 额外伤害
95 层和弦：可以多存在 1 个咪普
100 层和弦：咪普的攻击造成 30 额外伤害
105 层和弦：咪普出现的时间间隔减少 1 秒

被动的存在，注定了游走会带给巴德极大的助益。经验值的补充能让巴德不会在远离兵线时落下太多等级，非战斗情况下移动速度的提升，可以使巴德能更快地达到自己的目的地。而蓝量的补充则为自己提供了充足的续航能力。

巴德在拥有咪普时伤害不俗，而且带有相当充足的减速控制，但是由于限时出现的特性，注定他持续的伤害能力不够。结论就是，巴德的普攻应该用在较为关键的场合，例如留人时、防止对面短腿单位冲过来时，由于较高的和弦层数使巴德的攻击附带穿透效果，也使他的普攻带有不错的 AOE 能力。

星界束缚（Q）



巴德发射一束能量箭，对 1 或 2 名敌人造成 75/110/145/180/215(+0.5*AP) 魔法伤害。被命中的第一个目标会被减速 60%，持续 1/1.2/1.4/1.6/1.8 秒。

如果能量箭命中了另一个敌人或墙体，则被命中的敌人都会被眩晕 1/1.2/1.4/1.6/1.8 秒。

冷却时间：11/10/9/8/7 秒

消耗：60 法力

解析：巴德唯一拥有伤害的技能。不过，这个技能最大的优势还是他的控制能力。眩晕属于很强力的硬控。主要应用的地方在于，靠近墙的敌人，靠近己方防御塔的敌人，靠近兵线的敌人，和巴德站成三点一线的两个敌人。值得一提的是，由于巴德的 E 技能是穿墙技能，这个通道敌人也可以通过，如果敌人傻乎乎的跟过来，那么利用速度差，将他愉快地定在墙上吧。

游神圣坛（W）



巴德升起一座治疗圣坛，圣坛会为前来拜访的友军回复 30/60/90/120/150(+0.2AP) 到 70/110/150/190/230(+0.45AP) 生命（在圣坛出现 10 秒时达到最大值）。圣坛还会为受影响的英雄提供 50% 的移动速度加成，这个加成会在 1.5 秒里持续衰减。

距离：800

冷却时间：12 秒

解析：技能初始回复体力的能力并不算高，刚刚放下的圣坛虽然不能提供很好的治疗效果，却可以帮助队友瞬间提速，方便逃亡或者追击。而发育饱满的圣坛提供的回复量则比较可观了。由于这个技能的存在，巴德在游走时，并不一定要协助队友击杀掉对面的对手，有时在己方防御塔或野区某地放下圣坛也能够极大地帮助自己线上的队友或打野。需要注意的是，圣坛最多同时存在三座，而且，敌方只要接触到，将直接摧毁圣坛。

神奇旅程（E）





巴德在附近的地形上开启一道单向传送带。友军和敌人都可以在靠近入口时通过右键单击来使用传送带，但友军的传送速度比敌人快 10/20/30/40/50%。

传送带会在 10 秒后消失。

距离：900

冷却时间：26/24/22/20/18 秒

消耗：30 法力

解析：挖掘机挖掘通道（限时共享版）。这是一个神奇的技能，该技能可以瞬间单向开通无论多厚的墙体。无论敌友都能够穿过这个通道，但是作为单向技能，在偏向于绕后，进攻，突袭等情况，该技能对友方的助益远超它的弊端（被敌方利用）。该技能应用方法极多，包括和打野一起突袭 gank，组团抢大小龙，虐池强杀后，组团穿墙逃跑。

需要注意一点，你在通道中，仍然会被敌方的技能选中，命中，击退。所以，不要因为自己进了洞，就以为自己安全了。

调和命运（R）





巴德朝目标区域发出一道魔法能量弧光。在弧光着陆后，目标区域内的所有英雄、小兵、野怪、防御塔都会进入凝滞状态，变得免疫伤害、无法被选取并且无法进行任何动作，持续 2.5/2.5/2.5 秒。

（史诗级野怪也会进入凝滞效果）

距离：3400

冷却时间：130/115/90

消耗：100 法力

解析：这是另一个神奇的技能（原谅作者词语匮乏）。群体金身，是初次见到这个技能时，玩家对其一致的称呼。这个技能用好了，则兼备干扰水晶，保护防御塔，抢龙，留人，救队友，提供完美开团的一切优点。用不好，则有救死扶伤，送龙，卖队友的一切喜闻乐见的功能。技能施法范围极大，作用效果中等，性能强悍，没有伤害。



召唤师技能

传送+闪现：传送很适合巴德，因为 E 技能位移以及 QR 的控制，巴德偏向与游走支援，你可以选择去中路支援，然后利用传送迅速的回到下路，而闪现属于必备技能了！

虚弱+闪现：如果你的 ADC 前期比较弱势，你需要带上虚弱去保护他，留在线上保护好 ADC；如果兵线比较好你可以选择和打野进行双游走，留下你的 ADC 独自吃经验并发育。



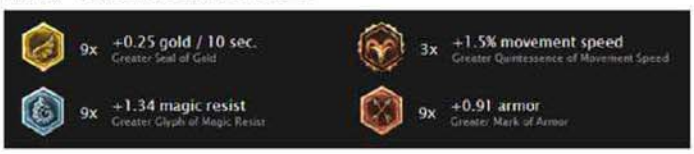
符文

红色印记：9 个固定护甲，超高的护甲可以让你变得更加坚挺，这也能让你的 ADC 更加有安全感，胖子总是要冲在前面的。

蓝色雕纹：9 个固定魔抗，如果你对线的是安妮、琴女、婕拉、奶妈这样的 AP 型辅助，固定魔抗会更好的帮助你对线。

黄色符印：9 个金币加成，金币加成可以让你前期更加放心大胆的去支援游走而不用担心因为离开线上而损失过多的金钱导致自己发育不起来，甚至没钱买眼和装备。

紫色精华：3 个移动速度精华加上鞋子可以更好的配合巴德的被动，有机会就去游走支援吧！



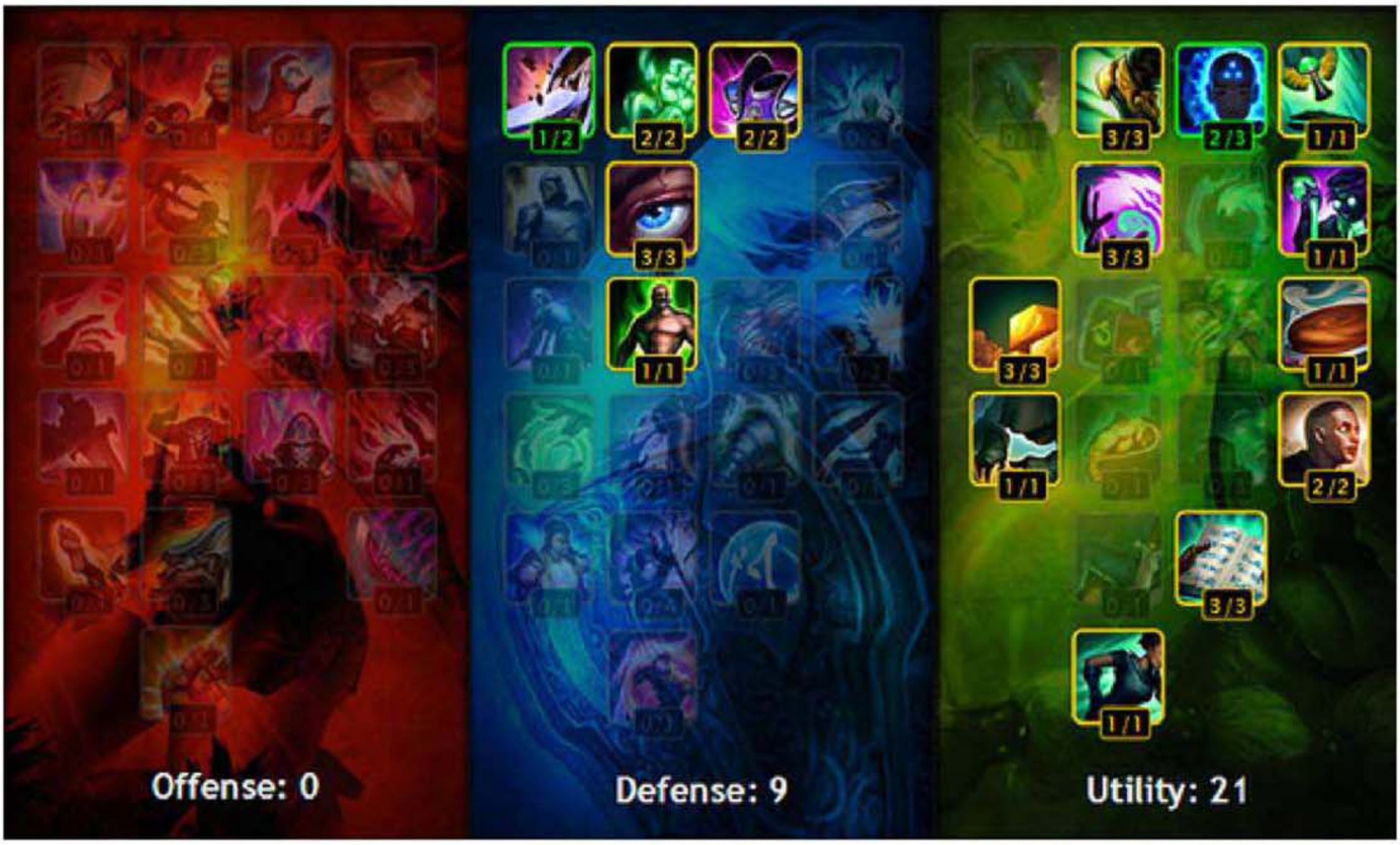
装备推荐：

因为巴德主要属于功能型游走辅助英雄，眼石，飞升护符 or 冰霜女皇的指令，五速鞋（疾行之靴）几乎是标配。

另外备选装备，干锅，香炉（可以给补血的友军加 25% 攻速，看阵容），钢铁烈阳匣，干扰水晶（配合 R 让对方塔长时间哑火），冰霜之心（高冷却，减群体攻速），双生暗影，号令之旗，都可以视情况选择。

天赋

比较常见的辅助型英雄天赋加点，防御系的天赋能让巴德变得更耐打揍一些，而通用系天赋里面的移动速度加成和金币加成则能让巴德的经济不至于那么落后；当然你也可以选择带上 9/0/21，点出攻击系的冷却缩短和 XXX，有利于和 ADC 更好的配合，也能让自己释放技能更频繁；如果你想走一个坦克路线也可以多点出几点防御系天赋，虽然我不是很推荐！



最佳拍档



由于巴德善于游走的特性，有着位移技能的 adc，会更容易在线上安全地补刀吃经验。例如飞机，卢锡安，女警，探险家都是较为不错的选择。这些 adc 能在巴德离开时，较好的保护自己。

又因为 Q 技能有击晕效果，配合薇恩，德莱文，复仇之矛，男枪，小炮这类能在短时间打出一波爆发的 ADC 也是上佳之选。

简单说说巴德游走辅助打野队友的一些优势：

首先是被动，巴德吃到咪普就会加速，机动性得到了保障。

其次野怪都在墙边生长，Q 技能可以晕住野怪，让打野队友少挨几下伤害。

第三，W 技能可以为队友加血加速，结合自己的咪普，二人野区游走速度大大提高。

第四，E 技能的各种逆天用途，之前的图文已经阐述的够详尽的，gank 神技不解释。

第五，大招掌握好释放范围，可以当干扰水晶这件装备使用，废掉对方防御塔，越塔包夹和强杀都轻松无比，不给对方塔下秀操作反杀的机会。

综上所述，新英雄巴德的定位，不仅仅是个下路辅助，他未来的发展方向，绝壁是个游走辅助，辅佐的是打野，而不是 ADC。

不考虑具体对线情况，巴德属于比较万金油的辅助，有一定侵略性，也有还算可以的回复能力，又可以帮助队友开墙逃到塔下。不过由于万金油的特性，个人感觉侵略性不如锤石，保护性不如风女，而治疗能力弱于索拉卡。当然并不是说巴德辅助能力比这些英雄弱，只是说，巴德需要清楚自己强势的部分来打。这样才能发挥下路组合最大的威力。



●编：公羊 ●美：grass

德拉诺之王
艾泽拉斯那些新文杂报

《德拉诺之王》典藏版来啦！



很快，你将可以通过战网商城购买《德拉诺之王》数字典藏礼包。购买后，你将获得《德拉诺之王》主题典藏史诗物品，恐惧渡鸦坐骑和恐惧雏鸦宠物，来与你的德拉诺的探险旅程作伴。此外，购买《德拉诺之王》数字典藏礼包也将获赠其它暴雪游戏精美虚拟道具。美服数字典藏版的价格为 69.99 美元，折合人民币大概为 436 元。

与美服盒装典藏版的区别



《德拉诺之王》典藏版号称是魔兽历史上最早提供资料片预售的版本。美服的盒装典藏版比起国服的数字典藏版要超值许多，这其中就比国服数字版多出了：

幕后 DVD 和蓝光双碟套——与创造德拉诺和这个也蛮世界的幕后开发团队会面。双碟套包含 1 小时的开发者说明，内幕访谈和开发组圆桌会议。

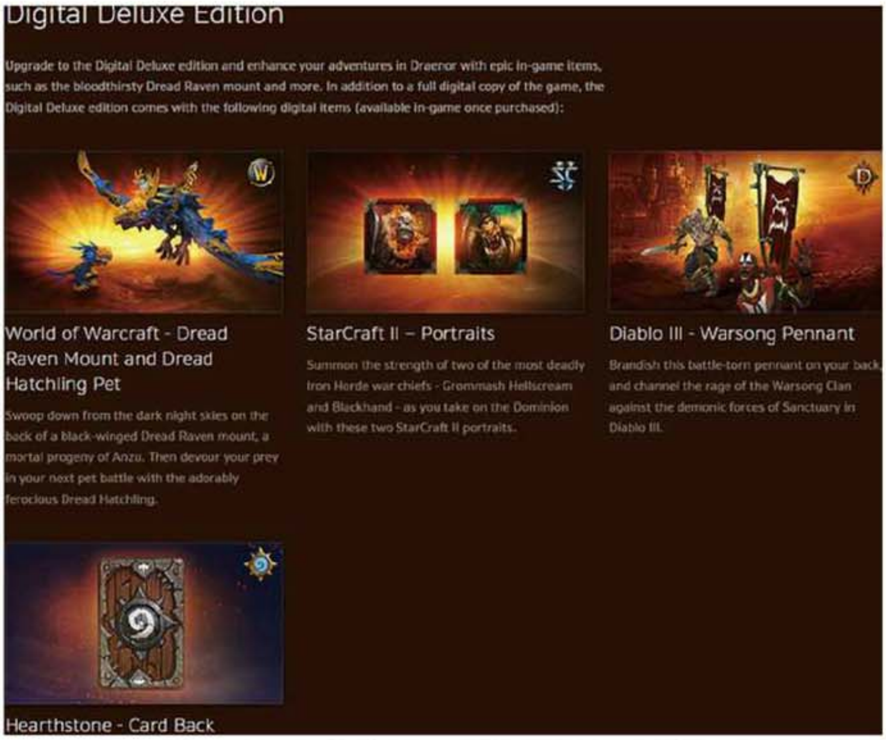
典藏版原声带——完整管弦配乐的德拉诺之王原声 CD 会让你自己沉浸在战争的轰鸣中。

德拉诺之王美术书——在这本精美而唯一的德拉诺之王美术书中，你将见证这个版本的视觉效果升级。通过 160 页的概念作、插图和 CG 画面，你会深入美术组的视角，看到德拉诺被钢铁部落围困的末日警钟。

黑手鼠标垫——给自己配备上绘制着危险的督军黑手的特别版鼠标垫。

这其中最吸引玩家的应该就是德拉诺之王美术书和典藏版原声音乐了。魔兽历代资料片的原生音乐都是玩家收藏的焦点，那些曾经经典的音乐是否能够让你有身临其境之感呢！当然在我大天朝只推出了数字典藏版，玩家要想收藏这次《德拉诺之王》的原生音乐看来也只有购买美服盒装典藏版了。当然只是限于收藏。

迟来的国服数字典藏版



春节过后本应是魔兽玩家回归的大好时机，但玩家却纷纷表示 AFK 的玩家数量继续增多，公会团越来越难打，休闲玩家也越来越多。可以说新版本《德拉诺之王》进入了厌烦期。而在此刻国服数字典藏版悄然而至，虽然来的晚了一些，但仍然是带着满满的诚意。玩家购买国服数字典藏版就会获得：

魔兽世界：恐惧渡鸦坐骑和恐惧雏鸦宠物。

星际争霸：黑手和老吼头像。

D3： 战歌战旗

炉石传说：钢铁部落卡背。

有玩家评论《德拉诺之王》资料片无论从各方面都堪比《大地裂变》资料片；也有玩家反驳认为这次的《德拉诺之王》讲述兽人的故事是非常小众的。无论是好是坏，《德拉诺之王》资料片都是从钢铁部落的故事线入手，引出了诸多故事，甚至燃烧军团，世界观不可说不宏大；而黑石铸造厂团队本的难度也是比熊猫人版本要难许多，所以国服的数字典藏版还是非常值得入手的，它代表着你曾经在德拉诺征战的脚步。

即将离去的小卡片：战网密保卡即将停止使用

作为战网账号安全保护措施中的先行者，密保卡曾为很多玩家的账号安全立下了汗马功劳。然而随着账号安保技术的不断升级，我们于近期更新升级了有关战网账号安全保护措施，以便使广大玩家的账号得到更安全可靠的保障。与此同时，我们计划于近期停止对密保卡的相关支持。如果您目前仍在使用密保卡，我们建议您从以下几种账号安全措施中选择一种：



战网手机安全令（限 iPhone 以及安卓系统智能手机用户）

关于 iPhone 及安卓版本的战网手机安全令，你可以在官网页面进行下载。iPhone 用户也可以在官方 Apple 在线商店中搜索战网手机安全令来获取这一应用 iOS 版的最新版本。

此外，我们也想要提醒各位玩家：请勿在除官方网站以及 Apple 在线商店外的其余地址下载战网手机安全令，谨防中毒！





网易将军令

在绑定了以上两种账号安全措施后，我们也推荐在战网管理页面中增加战网短信保护来额外保护你的战网账号安全。你可以通过手机短信来进行解锁通行证、找回密码等功能，而当你的账号发生异常登录现象时，你的手机也会第一时间收到提醒，你可以在这一页面找到添加战网短信保护的详细内容。

此外，你也可以通过网页来自助锁定魔兽账号。点击查看：网页自助锁定魔兽账号。

战网手机安全令和网易将军令均使用了动态密码更新技术，每隔几十秒便会产生一个新的且唯一的数字密码。进入游戏或战网通行证时，必须正确输入动态密码才能够成功登录。每个动态密码均只能使用一次，这将大幅提升战网账号的安全性。



黑石铸造厂物品等级改动现已实装

所有难度下黑石铸造厂所掉落装备的装备等级提升现已实装

该改动最主要的目的是为了确保玩家在黑石铸造厂中击杀新的首领能够获得与其相符的奖励。我们发现对于那些已经投身悬槌堡进行了数个月的团队来说，他们所拥有的平均装备等级使得他们对与其团队相符难度的黑石铸造厂装备掉落并不怎么感兴趣。在进行新团队副本开荒的体验中，最核心的部分就是即便你在当周没有办法击杀某个特定首领，你的团队在本周的装备积累将会使之后的开荒变得更加简单，并且增加下周击杀这个首领的机会。



这一改动将会对所有黑石铸造厂装备有效，玩家之前获取的装备也将得到相应的物品等级提升。各难度下黑石铸造厂的装备等级改动为：

团队查找器：650（改动前）->655（改动后）

普通难度：665（改动前）->670（改动后）

英雄难度：680（改动前）->685（改动后）

史诗难度：695（改动前）->700（改动后）

与此同时，我们也将使商业技能所制作的最高等级装备以及埃匹希斯水晶商人所出售的装备的装备等级提高5，让这些装备的水平仍旧与相应的黑石铸造厂的掉落装备相匹配。

金币兑换点卡即将到来：虚拟券可跨服交易

魔兽世界时光徽章（虚拟卷）实装计划

我们将在6.1.2补丁发布后的数周内实装魔兽世界时光徽章，从美洲地区（包括北美洲、大洋洲和拉丁美洲）服务器开始，随后在数周内覆盖到其他地区。在6.1.2补丁上线一段时间后再进行时光徽章的实装，将有助保证此项功能在游戏中的实际应用首先具有稳定的基础。而选择一个地区作为首发，也有利于我们确保一切顺畅后再在全球上线。我们会在接近各地区实装日期时发布更多的相关信息。



跨服交易

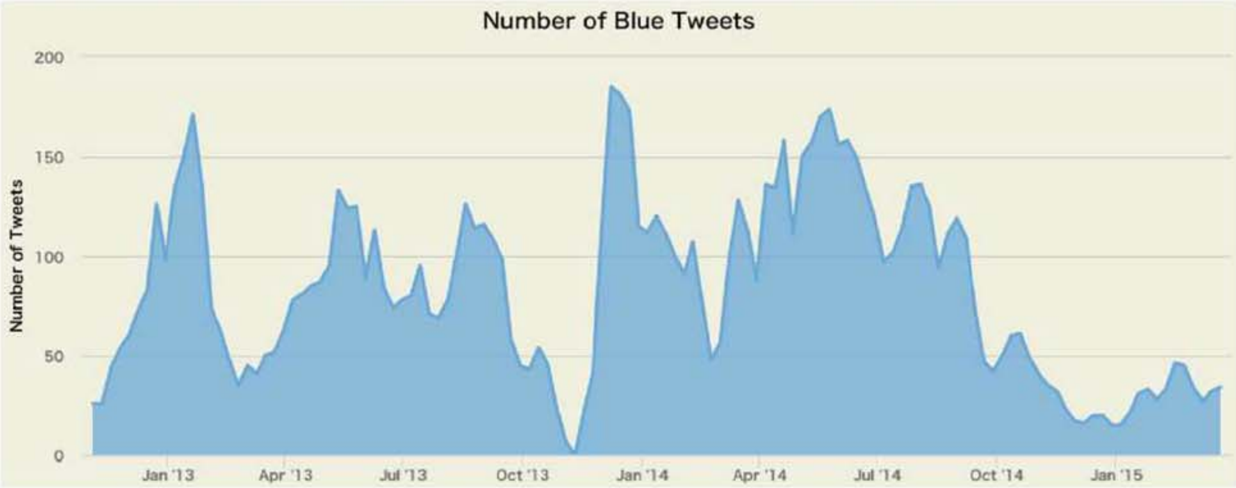
在之前的新闻稿中我们曾提到过，每个地区拥有各自独立的魔兽世界时光徽章交易系统（美洲、欧洲、韩国、台湾和中国）。当北美服务器实装后，北美、拉丁美洲及大洋洲的玩家可以在游戏商城里买到时光徽章。在北美服务器，时光徽章的定价为20美元（或是约等于当地货币的价格）。在临近实装时，我们会提供更多关于各地区定价的详细信息。

在购买成功之后就可将时光徽章放在全新的游戏时间标签页上出售了（支持跨服交易）。需要注意的是，6.1.2补丁上线后游戏时间标签页会出现在拍卖行界面中，但在时光徽章正式实装前无法使用。拍卖行其余部分还是按照服务器来的，但是魔兽世界时光徽章可以进行跨服交易，藉此提供一个更大的交易平台，来更好地让玩家与玩家之间各取所需，促进市场交易。中国地区的玩家在拍卖行购买到时光徽章后，将可兑换2,700分钟的游戏时间。

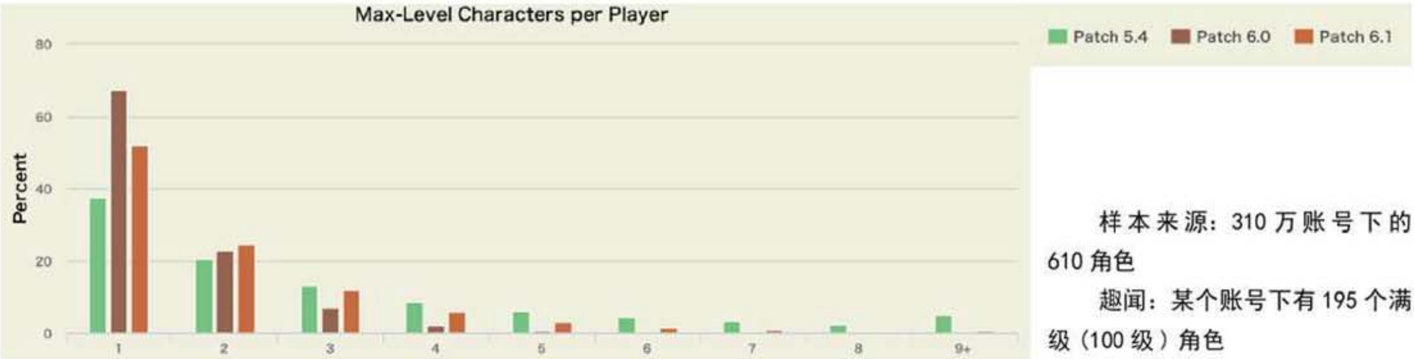
想要金币

由于时光徽章在刚进入市场时必须有一个初始价格，所以会由我们来设定合理的初始价格。各地区时光徽章的起始价格取决于多个因素，包括地区的游戏内经济体系，但最终我们的目的是设定一个公平且合理的起始价格。之后，时光徽章的金币价格会随着市场波动和供求关系的变化而变化。简单来说，如果时光徽章供大于求，售价便会随着时间的推移自动下调；如果时光徽章供不应求，售价则会相应地上调。需要提醒的是，为了保证玩家可以放心地进行交易，一旦时光徽章售出，玩家就一定能拿到当初自己挂牌时的金币数量，无论市场价格波动与否。

魔兽数据：同账号满级角色及蓝推数量统计



请注意：2014年11月19日开始，开发人员基本上不再在自己私人Twitter账号上谈论WoW，而是统一使用官方账号@WarcraftDevs来发布信息。



样本来源：310万账号下的610角色

趣闻：某个账号下有195个满级（100级）角色

玩家谈黑手所谓的“BUG”问题

作者：夜幕下的王者



近来，关于黑手“BUG”的问题依旧争论不休，沸沸扬扬，包括Paragon等诸多知名公会相继躺枪，不少玩家甚至要求暴雪作出表示，几家公会也打起了口水仗。诚然，关于首杀的问题还是蛮受玩家关注的，用BUG向来算是不仁道的做法，究竟此次到底算不算BUG呢？或许，我们还得从长计议！

2009年，美服Exodus公会被证明用BUG击杀了0守护尤格萨隆，遭遇了暴雪的处罚；其次就是Kungen领衔的Ensidia公会因用BUG击杀普通巫妖王遭遇处罚；当然，Paragon也曾利用团队随机的BUG分配装备遭遇暴雪的处罚……关于这几次处罚，玩家基本没异议，只因确实过于明显。

但，不得不说有几次击杀还是有BUG嫌疑的，但并未遭遇暴雪的处罚，如Paragon全团绑灵魂石击杀阿努巴拉克以及携带11个野德打奈法，包括韩国公会首杀死亡之翼的脊椎，也有玩家吐槽过多的橙杖……

一来是BUG，游戏的漏洞；二来即是合理的运用游戏机制，到底二者有多大区别呢？想必，这个尺度确实很难把握。就拿这次黑手“BUG”来讲，大致分为三打疑点，开三次嗜血，盗贼的敏锐大师BUFF全团保持，还有就是所谓的跳



悬崖。就目前来讲，暴雪并未作出任何表态，只是索性的修改。诸多公会不敢第一时间放出视频，此点也成为玩家吐槽的要点。

争论永远都是两方面的，一来即是支持，就拿跳崖来讲，暴雪本身也设计了一个“失足坠落”成就，这点被利用或许并无异议；关于Paragon盗贼全程保持敏锐BUFF的问题，或许和视频本身也有一定问题；当然，关于3次嗜血问题，虚空鳐和鼓也可以说并不违规。反方当然与此相反，明知道这是设计上的缺陷还要去利用它，理应受到处罚才对。但，这毕竟不是一场辩论会，一切终究要看暴雪的认定，作为玩家，也许我们并没有太多话语权。



当然,近来国服两家公会同样打起了口水仗，但不得不说，比之BUG，显然所谓的国服FD意义更加重大，都想要首杀，都不希望对方首杀，于是不禁煽动舆论，以此给某某制造所谓的“压力”。

关于这次事件，对于玩家来讲固然有太多的说不清楚，或许用简单的观点看待一切：It`s just a game！再者，黑手毕竟不是WOD版本的最终BOSS格罗姆地狱咆哮，或许到那时候所有人的举动不会是现在这样。CTM版本和WLK版本的最终BOSS上，都出现了所谓的BUG事件，暴雪也都给予了处罚。仅仅是MOP版本的第一个BOSS，说实话，何必大动干戈？

以上仅仅只是笔者的观点，还是那句老话，游戏嘛，快乐才是最重要的，魔兽世界的最大魅力即是它足以带给玩家前所未有的快乐！

今非昔比！玩家感慨为何如今魔兽越发简单？



噫吁戏！十年，十一年，一路走来，魔兽世界这款经典网游留给玩家太多太多的记忆。它同样也是变化着的，地图，副本，坐骑，任务……忆往昔，太多的记忆若隐若现，但总有玩家感慨，为何如今的一切变得越来越简单？

60年代买个千金坐骑都要攒钱好久，现在做任务升级足以搞定这些，更有土豪“视金钱如粪土”，通货膨胀的年代，一切确实不如当年！做任务简单了，哪需组队，一人无压力；游戏中的功能越来越多，自己跑本固然都是浮云；就连跑尸，基本都有门口直接传送！修装备有牦牛大象，飞行坐骑自有310%的加速，CTM的群体拉人好歹还被取消……不得不说，我



们的艾泽拉斯变得越来越小！

没有飞行坐骑的年代，探索者照样做的津津有味，恰看如今，即便有坐骑玩家依旧不会知足，或许人类自有“自私”的欲望；但回望里，曾经的困难年代里留下的才是最最快乐的回忆！如今的一切犹如过往的海市蜃楼，昙花一现，不言而喻的是暴雪的技术越发强大，但丢掉的无疑都是曾经的感觉。

玩家的心，确实变了！

魔兽还是那个魔兽，变了的固然只是玩家的心，时间永远都是一把无情的杀猪刀，太多的激情经不起岁月的摧残，青春不再，初入魔兽还是一窍不通的小毛孩，像在昨天。但今天，皱纹凸显，不禁沧桑之感，再一次仰望冰冠堡垒的塔尖，再一次回想起暴风城的伯瓦尔伯爵，再一次想想奥格瑞玛酋长萨尔……找不回曾经的记忆，即便真如青铜龙所言的穿越，但一切固然不再真实。成就二万多，坐骑三百多，玩具宝宝一大堆，还有新加入的传家宝，几十万荣誉击杀，更有一身华丽炫耀的装备……昙花一现，真的都是昙花一现，回望里，艾泽拉斯，有谁记得我们曾经来过？

副本的 Nerf 越来越快，总会想起当年的克苏恩，当年的克尔苏加德，当年的巫妖王，也许会灭几百次，也许一无所有，但照样打得津津有味。哎，如今的副本，或许灭几次许多人压根不再想打，等待暴雪的早日 Nerf！

双鬓斑白，龙钟老态，几年，几十年以后，是否还会一个人静静地仰望暮光高地的夜空，默默的停留在暴风城港口守望那无尽之海……谁也不会预想明天，但总体趋势不再改变，暴雪的技术更加强大，游戏也会更加方便，但曾经的感觉注定黄鹤一去不复返！如今的 WOW，更像打发时间的利器，总有玩家想过 AFK，但总会找不到更好的游戏。无奈的玩家，悲催的玩家，最美好的记忆，曾经的艾泽拉斯，到底有谁记得我们曾经来过？

好友一片灰白，或是往日的忧伤，或是如今的感慨，一切或许无关紧要，总有玩家陪伴魔兽走向尽头，只因昨日的魅力深深感悟了一大批玩家！陶拉祖营地，南海镇，奥伯丁……一大批覆灭的城市，更多的图片都在自己的硬盘中，偶尔看看，曾经的一切——真的好美！

倘若固有一份曾经的期待，艾泽拉斯，那份爱，或许，一千年！



仙途2 爱·光明·喜悦 公测发布会

3月25日，《仙途2》在杭州西溪召开以"爱·光明·喜悦"为基调的新闻发布会，杭州雪狼总经理秦玉女士宣布，《仙途2》将于4月10日开启游戏公测。发布会上，《仙途2》的主策划、主程序和主美术一一亮相，对游戏制作过着和独特系统进行了深度的解读和爆料。 更值得关注的是，《仙途2》与春晖博爱公益项目进行了深度合作，开创网游慈善模式先河，设立"为爱挑战"玩法，将玩家的游戏充值按比例换算为公益金，捐献给孤残儿童，用来支持中国的公益事业。





六大酷炫玩法完全曝光 DIY之外更有新惊喜



《仙途2》新闻发布会上，公测版本六大全新内容完整曝光！让在场嘉宾和通过渠道快速得知的资深玩家大呼过瘾。

其实关于《仙途2》公测版的消息之前已有一些曝光，玩家知道这将是一款拥有高自由度的DIY网游，并且对游戏的DIY相关玩法有了一定的了解。并隐约地得知将有中国风创意副本及真实物理引擎效果。现在，相关信息终于完整现身！

川剧变脸+黑白无常的中国传统民俗、神话联袂登场，把中国5000年传统文化一网打尽。既刺激，又寓教于乐。





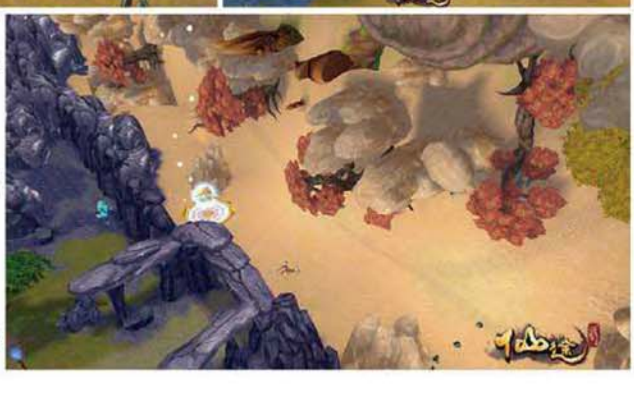
超真实物理引擎系统优化之下，每一个技能，每一次战斗都酣畅淋漓。碎石和木屑横飞，让妖魔魂飞魄散！

"盗梦空间"效果的大地折叠翻转效果露出真容，视觉效果非常震撼，让人分不清身在何处。如梦如幻。





而除了DIY内容，中国风玩法，真实物理引擎三大更新之外；还有更平衡的无差别竞技系统，更多的Q萌宠物和新奇玩法，更多的策略技能组合和武器锻造系统登场！



在无差别公平竞技方面，仙战，魔战，天罡等一系列玩法再次调整了平衡数值，让参战玩的属性更加的平衡，绝不会因为装备、宠物、技能等级等影响战斗。取胜的唯一条件，是玩家的策略和经验！让战斗回归初心，妈妈再也不用担心我的装备了！

至于《仙途2》的萌宠系统，则是早在内测时候，就成为玩家非常喜爱的玩法。此次公测版本，不但有数量更多Q萌宠物欢乐登场，勇斗妖魔；还再次增强了五行法阵的属性和数值，让人与宠的配合更加完美。

在职业门派方面，《仙途2》共有五大门派30个职业任由玩家选择！庞大的职业系统觉得能够满足最挑剔的玩家。多达180种技能，再加上策







略技能，足足有上万种组合自由搭配！并且将武器锻造系统更新，能够打造更强大的神兵利器！





现场惊现一米巨型手办 游戏英雄来到现实世界

《仙途 2》新闻发布会亮点很多，各种新奇的创意层出不穷，让到场的媒体记者也是大呼过瘾。但最让人震撼的，并且和游戏内容紧密相连的，应该算是特别制作的五个高达一米的巨型角色手办了！

五位和《仙途 2》游戏剧情紧密相连的英雄人物，同时也是游戏实际内容中可以选择进阶的五个职业，被制作成了非常精致又霸气十足的大型雕塑。非常抓人眼球。

据推测，在公测之后，不排除可能通过某些活动，组织一些玩家对这五个大型职业雕塑进行参观的可能性。而且还有另外的职业、剧情人物雕塑，可能也有陆续制作的机会！







携手雷蛇送顶级鼠标 堆积高度超过迪拜塔

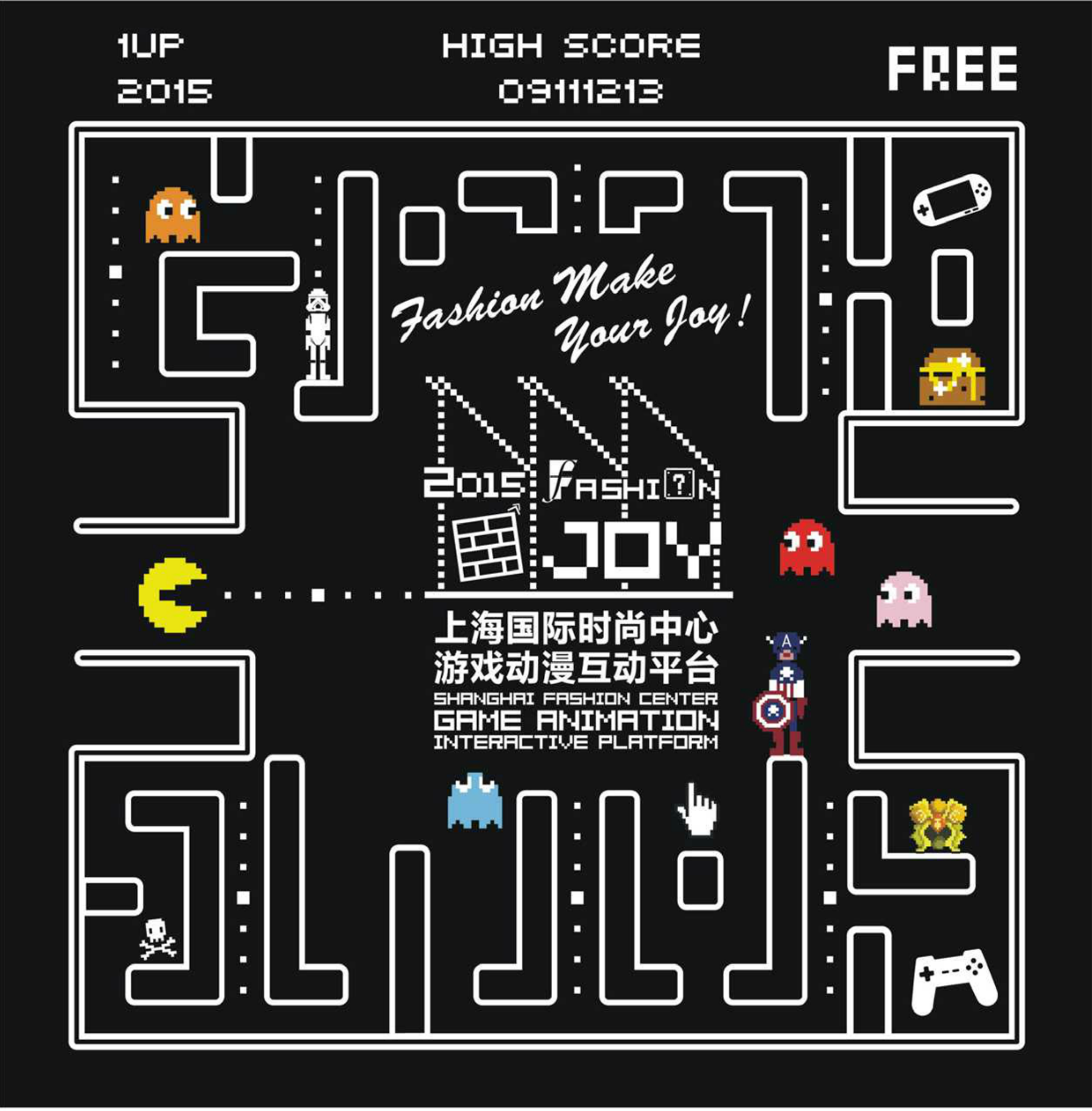
发布会上，《仙途 2》宣布将和全球顶级游戏外设品牌雷蛇（Razer）进行深入合作，推出《仙途 2》专用雷蛇游戏鼠标，让众多媒体和资深玩家倍感惊喜。

这种通过和高端游戏外设品牌合作的方式来拓展游戏周边产品的做法也不少见，但《仙途 2》却做出了自己的特色。

因为一般情况下，大多数网游跟游戏外设品牌的合作，都是作为噱头进行宣传。不但数量较少，而且获得方式也较为困难。但《仙途 2》不一样。

据悉，《仙途 2》公测后，玩家只要通过非常简单的游戏任务，就有极大概率获得《仙途 2》专用雷蛇鼠标。

因为，本次公测将针对《仙途 2》玩家发出数千个定制专用雷蛇鼠标，如果一个个码起来的话，会比世界上最高的摩天大楼迪拜塔还要高得多！总价值数百万元！除了有钱任性，除了说对玩家关怀备至，实在想不出其他的形容词了有没有？



B to C（外场互动区）

第二届上海国际时尚中心游戏动漫互动平台
B to C游戏互动展示区

时间：2015年9月11日-9月13日
地点：上海国际时尚中心

B to B（内场专业区）

第二届上海国际时尚中心游戏动漫互动平台
B to C专业游戏体验区

时间：2015年9月11日-9月13日
地点：上海国际时尚中心

商务洽谈联系方式：

地址：上海市杨浦区杨树浦路2866号
电话：+86-21-60708204 / 13817810748
电子邮件：Josef_tao@in-sfc.com | 微信号：Josef_tao

上海国际时尚中心
Shanghai Fashion Center

FashionJoy微博　FashionJoy微信